GAME BOY ADVANCE™

AGB-P-AGSP-NHAU

Golden Sun™

INSTRUCTION BOOKLET
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1520687 M · 10.02/Ing. [0901/HAU/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality™

Thank you for selecting the GOLDEN SUN™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

BELANGRIJK: Lees, voordat u de Game Boy Advance™, de speelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenten informatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

© 2001, 2002 NINTENDO/CAMELOT.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

English 4
Nederlands 56

TABLE OF CONTENTS

A FORBIDDEN POWER IS UNLEASHED... 5

MASTERING THE CONTROLS 6

BEGINNING YOUR QUEST 7

START MENU
- NEW GAME 8
- CONTINUE 8
- COPY 9
- ERASE 9
- BATTLE 9

THE ADEPTS 10

DJINN – THE ELEMENTAL SPIRITS 12

TRAVELLING THE LANDS 14

FIELD COMMANDS
- PSYNERGY 14
- DJINN 16
- ITEM 21
- STATUS 24

CHARACTER CLASSES 28

SHOPS, INNS AND SANCTUMS 30

THE PAUSE MENU 33

BATTLING ENEMIES 34

PRE-BATTLE COMMANDS
- FIGHT 35
- FLEE 35
- STATUS 35

BATTLE COMMANDS
- ATTACK 36
- PSYNERGY 36
- DJINN 39
- SUMMON 41
- ITEM 44
- DEFEND 44

THE ARENA 45

WORLD MAP 48

SUMMONS 49

CHARACTER & CLASS LIST 50

DJINNI LIST 51

PSYNERGY AVAILABLE OUTSIDE OF BATTLE 52

USING THE GAME BOY ADVANCE GAME LINK CABLE 54

A FORBIDDEN POWER IS UNLEASHED...

Nestled away at the foot of Mount Aleph, the most sacred peak on the continent of Angara, rests a quiet village called Vale. For ages, the elders of this remote community have been the caretakers of Sol Sanctum – an ancient temple on the mountain's slope that for eons has guarded the seal on the ancient science of Alchemy.

Now, that seal has been broken. A mysterious figure is attempting to release the powers of Alchemy upon the world, a power so great that one who wields its full force can attain any of his heart's desires – countless riches, endless life, even the power to destroy the world. Once the combined power of the four elements – earth, water, wind, and fire, which together make up all matter – is unleashed, the world will fall to its knees before the one who wields it. If this horrible fate is to be averted, a brave soul must now arise!

MASTERING THE CONTROLS

L Button
- Use Psynergy shortcuts
- Check surroundings
- Display the **Status Screen**

R Button
- Use Psynergy shortcuts
- Display the world map
  Use the ✚ Control Pad to move the cursor.
- Display the **Status Screen**

✚ Control Pad
- / Walk (You can also walk diagonally.)
- Jump forward
- Push objects
- / Select a command or item

B Button
- / Run
  (When used with the ✚ Control Pad)
- Display the next message
- Cancel

START
- / Display the **Pause Menu**

SELECT
- / Display field commands

A Button
- / Display field commands
- / Examine objects
- / Speak
- / Display the next message
- / Confirm selections

Symbol Key
- For use inside towns, villages and dungeons
- For use on the world map
  (Outside towns, villages and dungeons)
- For use during battle
- Other

BEGINNING YOUR QUEST

Insert your GOLDEN SUN™ Game Pak into your Game Boy Advance™ and turn the power ON. Press START when the **Title Screen** appears.

Title Screen

THE FIRST TIME YOU PLAY

After the **Title Screen**, the **Name Entry Screen** will automatically appear. Move the cursor with the ✚ Control Pad to select letters and press the A Button to enter them. If you want to erase letters you have entered, press the B Button or choose DEL on the right side of the screen. Once you have entered a character name, choose END on the right side of the screen and press the A Button to confirm. Your quest will then begin.

Name Entry Screen

AFTER SAVING A GAME

If you already have saved data, the **Start Menu** will appear after you press START on the **Title Screen**.

If you save a completed game, you will not be able to continue that game. Only ERASE, BATTLE and NEW GAME will be available on the **Start Menu**.

The Start Menu

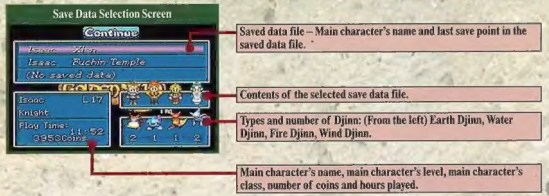
START MENU — NEW GAME

When starting a new game, select NEW GAME and press the A Button. You will then see the **Name Entry Screen**. Enter your name as described previously, then choose END and press the A Button to confirm.

► If you already have three saved data files, NEW GAME will not appear on the **Start Menu**.

START MENU — CONTINUE

Using a previously saved data file, you can continue playing from the last point where you saved. Choose the saved data file you wish to open with the ✚Control Pad and press the A Button.



Quick Tip! You can save at any time!

In GOLDEN SUN, you can save your game at any time, except during certain events and during battles.

START MENU — COPY

You can copy the contents of one saved data file to another. Select the file you want to copy with the ✚Control Pad and press the A Button. The selected file will automatically be copied to an empty data file.

► When you already have three saved data files and there are no empty slots, the COPY option will not appear.

START MENU — ERASE

Choose this option to erase a saved game. Select the data file you'd like to erase with the ✚Control Pad and press the A Button. Erased data files cannot be restored, so be absolutely sure that you want to erase a file before choosing to do so.

START MENU — BATTLE

Using a saved data file, you can fight monsters you have already defeated in the game, or you can pit your party against a friend's. To challenge a friend, you will need two Game Boy Advance systems, two GOLDEN SUN Game Paks with saved games and a Game Boy Advance Game Link™ cable.

► If no one in your party has any Djinn, the BATTLE option will not appear on the **Start Menu**.

THE ADEPTS

Those who are able to use PSYNERGY, or psychic energy, are called ADEPTS. They carry on the bloodline of the ancients who died out during the dark years in which their civilization mysteriously declined. They possess the power of Psynergy, which has its roots in the sealed art of alchemy.

ISAAC (SQUIRE)

Earth Adept: 17 years old

The main character of GOLDEN SUN, Isaac was born and raised in Vale. He possesses the Psynergy of earth and boasts great ability as a swordsman.

GARET (GUARD)

Fire Adept: 17 years old

Isaac's childhood friend, Garet possesses the Psynergy of fire and is blessed with great physical strength, making him a talented warrior.

JENNA (FLAME USER)

Fire Adept: 17 years old

Jenna lived happily with her family in Vale until the night of a fierce storm that took the life of her older brother...

MIA (WATER SEER)

Water Adept: 17 years old

A descendant of the clan of ancients that protected the MERCURY LIGHTHOUSE, Mia possesses the Psynergy of water. Using the healing powers of water, she helps Isaac and the others on their quest.

IVAN (WIND SEER)

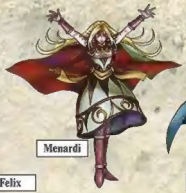
Wind Adept: 15 years old

Raised by a merchant in the town of KALAY, Ivan possesses the Psynergy of wind. With Adepts rarely seen in Kalay, Ivan is considered an oddity by most of his own people.

ISAAC'S ANTAGONISTS

These are some of the mysterious characters you'll meet in your journey.

Felix



Menardi

Saturos

Alex

DJINN – THE ELEMENTAL SPIRITS

Djinn are spirits of earth, water, fire and wind: the four elements that make up all matter. You will encounter many Djinn during your travels and can capture them by defeating them in battle. Then by using their powers wisely, you can dramatically increase the abilities of your characters.

The Four Types of Djinn

Djinn can be divided by attribute into four types: earth (VENUS), water (MERCURY), fire (MARS) and wind (JUPITER). In addition to the Djinn introduced below, you will find other Djinn of each type on your quest. The four Djinn below represent each element.

Djinn make your characters stronger!

Use the power of the Djinn to improve your characters' abilities and allow them to fight more effectively in battles.

DJINNI EFFECTS PT. 1: SETTING A DJINNI AFFECTS YOUR CLASS!

When you set a Djinni to a character by attaching it to their body, the character's class may change. Changing classes can raise some attributes and also allow you to use Psynergy you could not previously use. Your characters' classes will change according to the type of Djinni you set. Try setting different kinds of Djinni to see what will happen.

DJINNI EFFECTS PT. 2: POWER UP ATTRIBUTES!

When you set a Djinni, your character's attributes related to that type of Djinni will go up. For example, if you set a Fire Djinni, your character's fire-based attack power will increase. At the same time, your resistance to enemies' fire-based attacks will also increase.

DJINNI EFFECTS PT. 3: UNLEASH DJINN IN BATTLES!

When you unleash in battle a Djinni that was set to your character, that Djinni will aid you in your fight. Each Djinni has a unique power, so try unleashing different kinds of Djinni to see what they do!

DJINNI EFFECTS PT. 4: USE DJINN TO SUMMON!

Once you have unleashed a Djinni in battle or placed that Djinni on standby, you will be able to use the SUMMON command to summon a powerful spirit. You can summon many different spirits, and the more Djinn you use to summon, the stronger the spirit will be.

TRAVELLING THE LANDS

During your quest, you will travel to many parts of the world. While traveling, press the A Button on the world map, in towns or in dungeons to display your party's status (name, current Hit Points, and Psy Points) and a menu of field commands. If you press the A Button when there is an object or a person directly in front of you, you will examine that object or talk to that person. Below is an explanation of the field commands.

FIELD COMMANDS — PSYNERGY

Choose this to use PSYNERGY or set shortcuts.

HOW TO USE PSYNERGY

1 Press left or right on the ✚ Control Pad to select the character that has the Psynergy you'd like to use, then press the A Button.

2 Press up or down on the ✚ Control Pad to select the Psynergy you'd like to use, then press the A Button. If you have more than five types of Psynergy, press left and right on the ✚ Control Pad to scroll between Psynergy windows. You can also press the L and R Buttons to switch to another character. When you choose Psynergy that affects physical objects (MOVE, CATCH, etc.) they will activate as soon as you choose them here.

3 When using Psynergy that affects another character (CURE, PLY, etc.), you must next select a character to use the Psynergy on by pressing left or right on the ✚ Control Pad and then pressing the A Button.

SETTING PSYNERGY SHORTCUTS

You may find it helpful to set a frequently used Psynergy to the L or R Button as a shortcut so that you have to press only a single button to activate that Psynergy.

1 Press left or right on the ✚ Control Pad to select the character who has the Psynergy you'd like to set a shortcut for, then press the button (L or R) that you want to set the shortcut to.

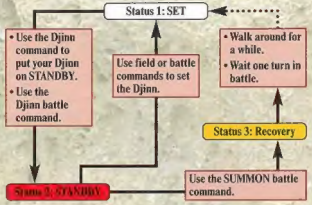
2 Psynergy that can be set to a shortcut will be highlighted. Use the ✚ Control Pad to choose a Psynergy, then press the A Button to set the shortcut.

FIELD COMMANDS — DJINN

Use this command to set Djinn to characters or to trade Djinn between characters.

Quick Tip! Djinni Status

Djinn have three types of status. Depending on this status, the Djinn commands available in the field and battle menus will change.



Press SELECT to Learn More

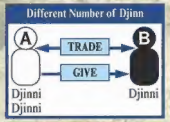
When you press SELECT on the **Djinn Selection Screen**, a detailed explanation of the important rules for using Djinn will appear. Press up or down on the ✚Control Pad to select from among the seven topics and press the A Button to read about a topic.

This information is very important, so be sure to read it all.

OPTIONS AVAILABLE WITH THE DJINN FIELD COMMAND

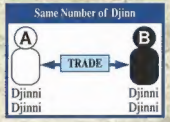
- Change a Djinni's status (STANDBY ⟷ SET)
- Trade Djinn with another character
- Give one character's Djinn to another

When trading Djinn or giving them to another character, the following conditions apply.



Character A can give or trade Djinn to character B, who has fewer Djinn. Character B can only trade Djinn with Character A, who has more Djinn.

▶ You cannot trade or give Djinn that are in recovery.



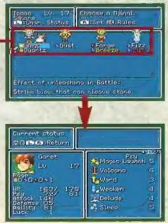
When two characters have the same number of Djinn, they can trade Djinn freely between them, but they cannot give Djinn. Djinn must be traded one at a time.

CHANGE A DJINNI'S STATUS (STANDBY ⟷ SET)

1 On the **Djinn Selection Screen**, use the ✚Control Pad to select a set or standby Djinni and press the A Button.

Press the L Button on the **Djinn Selection Screen** to view the status and Psynergy of the character that is bolding the Djinni you have selected.

- **White indicates set Djinn**
- **Red indicates standby Djinn**
- **Yellow indicates recovery Djinn**



SWITCHING STATUS WITH THE R BUTTON

On the **Djinn Selection Screen**, you can switch a Djinni's status between SET and STANDBY by pressing the R Button. When you hold down the R Button and press SELECT, all Djinn on the screen will switch between SET and STANDBY.

2 The words SET and STANDBY appear above the names of the Djinn. You can change status by pointing to these words with the cursor and pressing the A Button.

3 A window asking you to confirm your decision to switch status from STANDBY to SET will appear. Make sure you approve of the changes to your attributes and Psynergy, then press the A Button if you still want to make the switch. If you want to cancel, press the B Button to return to the previous screen.

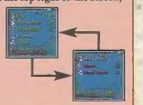
Character Status

When the Djinn status changes, so does the character's class and status. Use this screen to confirm those changes. Attributes that improve will be highlighted with a yellow arrow, while those that decline will have a blue arrow.

Standby Confirmation Window

Character Psynergy

In cases where a character's Psynergy changes when his or her Djinn status is changed, newly added Psynergy appears in yellow, and Psynergy that is lost appears in red. When an arrow appears next to the number on the top right of the screen, use the ✚ Control Pad to view the next window of Psynergy.



TRADING A DJINNI

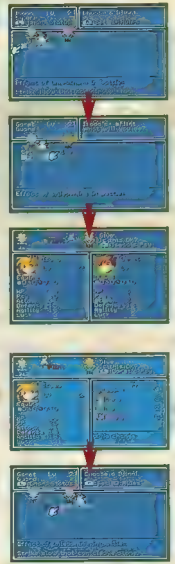
1 On the **Djinn Selection Screen**, use the ✚ Control Pad to select a Djinni, then press the A Button.

2 You can trade Djinn with characters that have the TRADE command beneath them. Select the Djinni you want to trade and press the A Button.

3 The status of the two characters trading Djinn will appear. Press the R Button on this screen to switch between these two characters' Psynergy. When there is more than one window of Psynergy, use the ✚ Control Pad to move between windows.

4 After confirming all changes, press the A Button to trade Djinn. If you decide to cancel the trade, press the B Button to return to the previous screen.

GIVING DJINN



1 On the **Djinn Selection Menu**, select a Djinni and press the A Button.

2 You can give the Djinni to characters that have the GIVE command beneath them. Select a character and press the A Button.

3 The status of the character giving the Djinni and the character receiving the Djinni will be shown on the left and right sides of the screen, respectively. Press the R Button on this screen to view the Psynergy of the character giving and the character receiving the Djinni. When there is more than one window of Psynergy, use the ✚ Control Pad to move between windows.

4 After confirming all changes, press the A Button to give the Djinni. If you decide to cancel the action, press the B Button to return to the previous screen.

► Djinn also affect character classes.

FIELD COMMANDS — ITEM

You can buy items in shops and find them in treasure chests. With the ITEM command, you can use items, equip them and give them to other characters. Each character can hold up to 15 different types of items. A character can only hold 30 of each consumable item.

Many different kinds of items appear in the game. Some of them produce special effects when equipped, while others can grant you the ability to use new Psynergy.

USING AND GIVING ITEMS

Use the ✚ Control Pad to select the character that has the item you want to use or give, then press the A Button.

Next, use the ✚Control Pad to select the item you want to use or give. When there is more than one window of items, use the ✚Control Pad to move between windows.

When you select armor or a weapon that is not equipped, the changes to your status caused by equipping that item appear on the left side of the screen. Once you have selected an item and pressed the A Button, use the ✚Control Pad to select USE or GIVE, then press the A Button.

Use the ✚Control Pad to select the character you are giving the item to or you want to use the item with. When giving an item that the recipient can equip, you will see a window asking if you want to equip the item. Choose either YES or NO, then press the A Button.

EQUIPPING AND REMOVING ITEMS

Using the ✚Control Pad, select the character carrying the item you'd like to equip or remove and press the A Button.

Select the item you want to equip or remove, then press the A Button. Press left or right on the ✚Control Pad to view more windows of items. When you select armor or a weapon that is not equipped, the effects of equipping it will appear on the left side of the screen.

Select EQUIP or REMOVE with the ✚Control Pad and press the A Button. When you choose REMOVE, the changes that it will make to your status appear on the left side of the screen.

ITEM DETAILS

Choose this option to display the effect of using or equipping an item on the left side of the screen. It will also show how many of the selected item you are carrying.

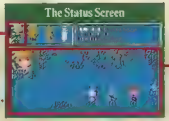
DROP AN ITEM

You can drop items that you no longer need. If you are holding more than two of the item that you want to drop, press up or down on the ✚Control Pad to select the number to drop and press the A Button. A window will appear, asking you to confirm your command to drop an item. Select YES to drop the item or select NO to cancel, then press the A Button. Be careful not to drop any items that you may need! (Some important items cannot be dropped.)

FIELD COMMANDS — STATUS

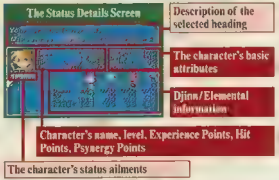
You can use STATUS to confirm the details of your characters' abilities and attributes. You can also press SELECT to view a list of your acquired Djinn.

Press the L or R Button to re-arrange party order, moving the selected character to the left or right.



THE STATUS DETAILS SCREEN

When you select a character and press the A Button, that character's detailed status will appear. If you align the cursor with a heading on this screen, a description of that heading's meaning will appear at the top of the screen.



STATUS SCREEN INFORMATION

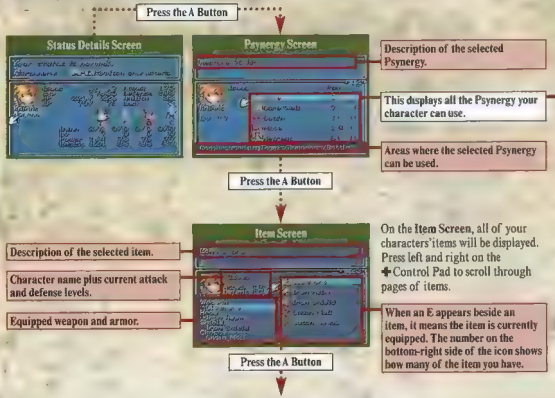
Level – Experience Points – HP – PP	
Heading	Description
LV	Your character's current level.
EXP	Win battles to earn Experience Points and raise your character's level. Point the cursor here to see how many points you need to reach the next level.
HP	These are your character's Hit Points (the number of points of damage they can take). The number on the left is your current HP and the number on the right is your maximum HP. When your HP falls to 0, you will go down in battle.
PP	These are your character's Psynergy Points (the number of points available for using Psynergy). The number on the left is your current PP and the number on the right is your maximum PP. The number of PP decreases as you use Psynergy.

Your character's basic attributes	
Heading	Description
ATTACK	The higher this is, the more damage your direct attacks do.
DEFENSE	The higher this is, the less damage you will take from an enemy's direct attacks.
AGILITY	The higher this is, the sooner you can attack in battles.
LUCK	LUCK increases your chance of avoiding special attacks and ailments.

Djinn / Elemental Information	
Heading	Description
DJINN	This shows your set Djinn and the total number of Djinn you have for each of the four elements.
LV	The higher the rating, the better your character is able to use those elemental abilities.
POWER	This shows your elemental power for each element. The higher the rating, the more damage you do with those elemental attacks.
RESIST	The higher the rating, the less damage you receive from those elemental attacks.

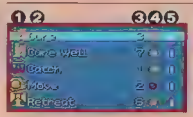
SWITCHING STATUS DETAILS SCREENS

On the character's **Status Details Screen**, you can access other status information screens by pressing certain buttons. On some screens, you can also press the L or R Buttons to see other characters' status information.



Press the A Button on the **Item Screen** to return to the **Status Details Screen**.

ACQUIRED PSYNERGY



1. Psynergy Icon
2. Psynergy Name
3. PP consumed when Psynergy is used
4. Psynergy type
   - Earth
   - Water
   - Fire
   - Wind
5. Psynergy's Range
   - One enemy or party member
   - Three enemies
   - Up to five enemies
   - Up to seven enemies
   - All enemies or all party members

☞ Quick Tip! Status Ailments

When a monster performs a special attack on you in battle, the attack may cause a status ailment. These ailments can be removed with other types of Psynergy or by visiting a SANCTUM.

POISON
You take damage while poisoned. Remove this status with ANTIDOTE or CURE POISON.

STING
Your character will be numb and unable to act. Remove this status with RESTORE or ELIXIR.

DOWN
Your character has gone down in battle and cannot fight. Remove this status at a SANCTUM or by using the WATER OF LIFE and REVIVE.

DELUSION
Your character will suffer delusions that cause him or her to miss when attacking. Remove this status with RESTORE or ELIXIR.

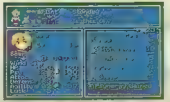
SLEEP
Your character will be asleep and unable to act. Remove this status with RESTORE or ELIXIR.

There are other status ailments, too.

▶ DELUSION, STING and SLEEP statuses disappear when your character is downed.

CHARACTER CLASSES

Each Character belongs to a particular character class. This class can change when a character sets or removes a Djinni. When a character's class changes, so do the character's attributes.



AN EXAMPLE OF CHANGING CLASSES

When Isaac, the main character, has no Djinn set, his class is SQUIRE.

After setting the Wind Djinni, Gust, Isaac's class changes to APPRENTICE.

After placing the Wind Djinni on standby, thereby removing it from Isaac, his class reverts to SQUIRE.

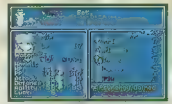
Now, after setting the Fire Djinni Forge to Isaac, his class becomes BRUTE. This is an example of how classes change.

THE EFFECTS OF CHANGING CLASSES

When a character's class changes, the following changes may also occur:

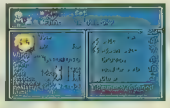
Character Attribute Changes

When a character changes class, the character's attributes may also change. Attributes may go up, down or do both depending on the change.



Psynergy Changes

Available Psynergy changes with class. When changing classes, be careful not to disable any Psynergy you hope to use later. Carefully check all changes before setting a Djinni.



THE EFFECTS OF SETTING DJINN

Character classes change depending on the type of Djinni set to the character. Djinn of the same type have different individual characteristics. They all affect your character's attributes when set and can have very different effects when unleashed in battle. Try to match the Djinn to your characters in ways that will bring out the most benefits.

- If you set a Fire Djinni to your character, the character's elemental Fire power will also increase, raising the damage of their fire attacks.

SHOPS, INNS AND SANCTUMS

In many of the towns and villages that your party visits during its quest, you will find SHOPS, INNS and other places that offer services which can help you fulfill your quest.

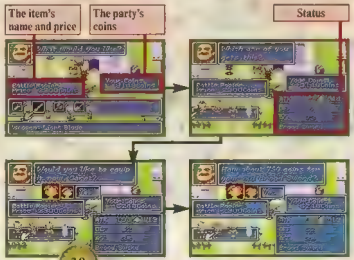
WEAPON, ARMOR AND ITEM SHOPS

You can buy weapons, armor, HERBS and other items at these shops.

BUY — BUYING ITEMS

In the shop select the items you'd like to buy with the ✚Control Pad and press the A Button. When there are more than seven different items available, a green arrow will appear on the right side of the screen. You can use the ✚Control Pad to scroll through this list and see the extra items.

Select the character who will use the item and press the A Button. If the character can equip the item, then the status changes for that character will appear on the lower-right side of the screen. If you can't equip the item then the message CAN'T EQUIP will appear in the status window. In the Item Shop, a list of your items and the number of each one will appear on the lower-right side of the screen.



A character that has received a purchased item will immediately be asked if he or she wants to equip the item, as long as it is an item they can equip. To equip the item, select YES and press the A Button. Otherwise, choose NO.

SELL — SELL YOUR SPARE ITEMS TO THE SHOP

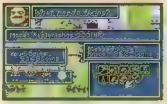
You can select and sell items at shops. The selling price will appear and you can select YES to sell or NO to cancel.

ARTIFACTS — BUYING ARTIFACTS

Sometimes, shops have rare ARTIFACTS available. You can buy these in the same way you buy normal items.

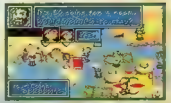
REPAIR — REPAIRING A BROKEN ITEM

Broken items receive an X mark on the **Item Screen**, but they can be repaired. After checking the cost of repair, choose YES to have it repaired or NO to cancel. Once you repair an item, you will be able to use it again and the X mark will be removed.



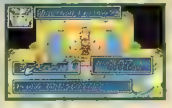
INNS

Spending the night in an Inn will recover all lost Hit Points and Psy Points. Rates vary from town to town. Staying at an Inn will not revive downed characters or cure ailments.



SANCTUMS

At SANCTUMS, you can revive downed characters, cure poison and remove other ailments. You can use these services only if a member of your party is afflicted with the corresponding ailment.



REVIVE — REVIVE DOWNED CHARACTER

This will revive a character that has gone down in battle.

CURE POISON — CURE POISONED CHARACTER

This will cure a character that has been poisoned.

REPEL EVIL — AID HAUNTED CHARACTERS

This will remove the spirits that haunt a character.

REMOVE CURSE — AID CURSED CHARACTERS

This allows a character to remove cursed items.

THE PAUSE MENU

Except during events and battles, pressing START will stop play and open the **Pause Menu**.

PAUSE MENU — SAVE YOUR QUEST

Up to three data files can be saved at once. Choose one of the three slots to save your data to, then press the A Button to save. If you save data over a file that is already being used, you will lose all the old data in that file. Be careful, because you cannot restore data lost in this way.

▶ Do not turn the power OFF or reset while saving.

PAUSE MENU — SLEEP

This feature is convenient for short periods of time, however if the **sleep mode** lasts too long, power will shut off automatically. You should always save your game and turn your Game Boy Advance system OFF if you do not intend to play for a long time.

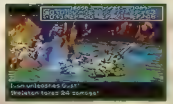
PAUSE MENU — CHANGE SETTINGS

Change each setting using the ✚Control Pad. When you set AUTO SLEEP to ON, the game will shut off automatically if you do not press any buttons for a certain period of time. If you press the L and R Buttons, you can return to game play.

▶ Press and hold the L and R Buttons for three seconds to enter **sleep mode**.

BATTLING ENEMIES

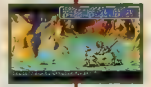
You will face many enemies in battle during your quest. In addition to direct attacks with a weapon, you can also attack using Psynergy and Djinn.



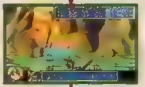
BATTLES FROM START TO FINISH

When you encounter an enemy in a dungeon or on the world map, you will enter a battle. At the beginning of every battle, you can choose FLEE, however you will not always succeed.

When you choose FIGHT you may surprise your opponents and attack first, but you may also be caught by surprise...



Battle occurs in turns. At the beginning of every turn, you must choose an action for each character in your party. Characters and enemies then take turns attacking based on their agility ratings.



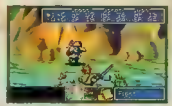
Battles end when all enemies have fled or been defeated. On the other hand, if all of your characters go down in battle, the game will end. You must then restart from the most recent town or dungeon you entered.

PRE-BATTLE COMMANDS

Before each turn in battle, you will have the option to choose whether or not to fight.

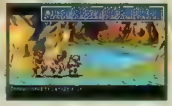
COMMAND FIGHT

Choose this command to begin the actual battle. For descriptions of battle commands, see the following pages.



COMMAND FLEE

Choose this command to try to escape without fighting. If you do not succeed in fleeing, however, you must endure all of the enemies' attacks for that turn.

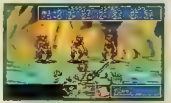


COMMAND STATUS

Choose this command to check your characters' status. You may want to check your characters' HP and usable Psynergy before you enter a battle.

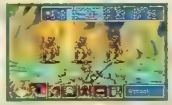
Returning to Pre-Battle Commands after Choosing FIGHT

Press the B Button when you want to return to the pre-battle commands after you've chosen FIGHT. Pre-battle commands will also reappear during a battle at the beginning of every turn.



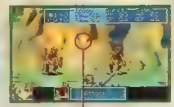
BATTLE COMMANDS

Once the battle has begun, you can use the six commands explained here to fight enemies.



BATTLE COMMAND — ATTACK

Choose this command to make a direct attack on an enemy using an equipped weapon. Use the ✚Control Pad to move the cursor to the enemy you want to attack and press the A Button. If the enemy you have chosen to attack flees or goes down before your attack, your command will automatically change to DEFEND.

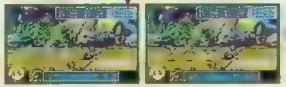


Cursor

BATTLE COMMAND — PSYNERGY

You can use Psynergy to attack a enemy or to heal your party members. Use the ✚Control Pad to select a Psynergy to use and press the A Button.

Next, use the ✚Control Pad to select the target for your Psynergy. Some types of Psynergy have wider range than others.



☞ Quick Tip! Things to Remember About Psynergy

Each type of Psynergy has its own particular range. Psynergy with a large range will affect multiple targets differently within that range. When attacking enemies with Psynergy, consider these differences carefully before choosing your target.

PSYNERGY THAT AFFECTS TARGETS DIFFERENTLY

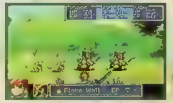
Psynergy that affects multiple targets differently will have the greatest effect on the enemy or the party member in the middle of the affected area. The farther from the center of this area, the weaker the Psynergy's effect will be however (there are exceptions). When choosing targets for your Psynergy, remember that the largest cursor indicates which target will be most affected.

Cursor

The enemy in the middle will receive the greatest damage.

WHEN THE RANGE CHANGES

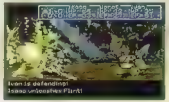
Depending on how you choose targets for Psynergy, the Psynergy's range can also change. In the picture on the right, a Psynergy that works against three enemies is centered on the enemy on the far right. In this case, the Psynergy will affect only two enemies, not three.



A Psynergy's range can change depending on how you choose targets.

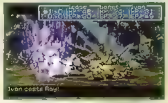
PSYNERGY CHANGES AFTER UNLEASHING DJINN

When you use the DJINN command to unleash a Djinni during battle, your character's class and usable Psynergy will change. Remember to consider whether unleashing a Djinni will disable any Psynergy you may need to use.



DON'T USE TOO MUCH PSYNERGY

Psynergy is convenient, however you should be careful not to use it too much. Always save it for when you really need it. You recover Psy Points when you stay at an Inn and when you use certain items. Also, walking around will slowly recover Psy Points.



Examples of Psynergy

In this game, you will be able to use many types of Psynergy. Some of them are listed here.

EARTH PSYNERGY

Name	PP needed	No. affected	Effect
CURE	3	1	Restore 70 HP
QUAKE	4	3	Attack with earthquake
GROW	4	1	Use in battle and...?
SPIRE	5	1	Attack with stalagmite
CATCH	1	–	Bring small objects to you
RETURN	6	–	Return to dungeon entrance

FIRE PSYNERGY

Name	PP needed	No. affected	Effect
FLARE	4	3	Attack with flames
GUARD	3	1	Increase defense
FIRE	6	3	Attack with fireballs
HEAT WAVE	6	1	Attack with heat
MOVE	2		Move objects horizontally

WATER PSYNERGY

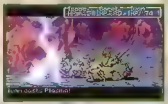
Name	PP needed	No. affected	Effect
HEAL	4	1	Restore 100 HP
ANTIDOTE	2	1	Cure poison
CHILL	5	3	Use in battle and...?
DOUSE	5	3	Use in battle and...?

WIND PSYNERGY

Name	PP needed	No. affected	Effect
WHIRL-WIND	5	3	Attack with a tornado
RAY	6	3	Attack with a storm
BOLT	4	1	Attack with lightning
DELUDE	4	3	Delude multiple enemies

BATTLE COMMAND — DJINN

This command lets you unleash a set Djinni or place a Djinni on standby.



Conditions for Using Djinn

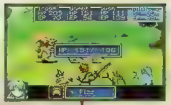
During battle, depending on what state a Djinni is in, you will be able to do different things with the DJINN command. When all of your Djinn are recovering, you will be able to choose the DJINN command, however you will not be able to do anything.

Djinni Condition	Djinn Command Options
Set	Unleash or switch a Djinni to standby
[illegible]	Set the Djinni
Recovery	None

UNLEASHING SET DJINN

First, select a Djinni to use. You can unleash any set Djinn (names of set Djinn appear in white). The effect of unleashing the Djinni and any status changes will be shown. After selecting a Djinni, press the A Button.

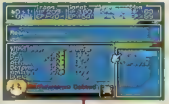
When you unleash a Djinni, the Djinni will attack an enemy or use a special ability on a party member. Depending on the type of Djinni, you may have to choose an enemy as a target for the Djinni's attack or a party member as a target for the Djinni's special ability.



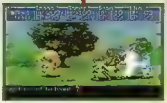
When your turn has come in battle, your Djinni will unleash its attack or special ability. The unleashed Djinni will then switch to standby, and on the next turn, you will be able to use the SUMMON command.

SETTING A STANDBY DJINNI

First, select a Djinni to set. You can set any standby Djinn whose names appear in red. The Djinni's condition and the status effects of setting the Djinni will appear on screen. Once you have selected a Djinni, press the A Button.

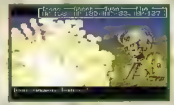


When your turn to attack in battle has come, you will set the Djinni. On the next turn, you can unleash the set Djinni.



BATTLE COMMAND — SUMMON

Using Djinni on standby, you can summon a powerful spirit. Any Djinn used to summon will then switch to recovery.



The Basics of Summoning

In order to summon, you must have at least one standby Djinni. As the number of Djinn you acquire increases, the types of spirits you can summon will also increase.

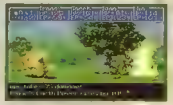
HOW TO SUMMON

1 Select SUMMON and press the A Button. Use the ✚ Control Pad to select the spirit you want to summon and press the A Button.

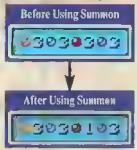
☞ Quick Tip! Anyone can summon!

You can only control Djinn in your possession with the DJINN command, however so long as one member of the party has a Djinni on standby, anyone can use that Djinni to summon. As long as there are enough standby Djinn, two party members can summon the same spirit in the same turn.

2 Select the enemies that the summoned spirit will attack. Press left and right on the ✚ Control Pad to select the target, then press the A Button. When you summon a spirit, your elemental power of the same type as the summoned spirit goes up for the duration of the battle. The stronger the spirit, the more your elemental power will go up.



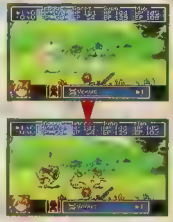
☞ Quick Tip! The Effects of Summoning



The number of standby Djinn are displayed by type in the **Summon Selection Window**. Every time you use Djinn to summon, these numbers will decrease by the number and type of Djinni used to summon. As these numbers decrease, so does the number and type of spirits that you can summon. Of course these Djinn and spirits are never fully used up, so if you return recovering Djinn to the **Standby Mode**, you can regain the ability to summon.

RANGE OF SUMMONED SPIRITS

Summoned spirits attack all enemies. When you move the cursor with the ✚ Control Pad to select an enemy for the spirit to attack, the cursor will move between enemies as shown in the picture on the right. Do this to choose which of the affected enemies will receive maximum damage from the spirit.



☞ Quick Tip! After Summoning

Djinn used to summon a spirit will switch to recovery after the summon. Djinn in recovery will automatically be set back to a character after one turn of battle or after walking around the world map or dungeon. A noise will notify you when a Djinni switches from Recovery to SET while the party is walking around.

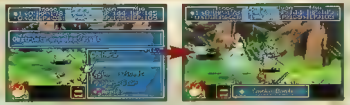
Spirits to Summon

There are many different spirits that your party can summon. As the number of standby Djinn increases, you will be able to summon more spirits.

Spirit's Name	Djinn needed	Description
VENUS	1 Earth Djinni	A spirit of Earth
MARS	1 Fire Djinni	A spirit of Fire
RAMSES	2 Earth Djinn	An undead pharaoh guardian
KIRIN	2 Fire Djinn	A charging spirit in flames

BATTLE COMMAND — ITEM

You can use some items that you are carrying during battle. First choose the item you'll use and press the A Button. Next, select a target to use the item on. Depending on the item, the target could be a party member or an enemy. After choosing the target, press the A Button to confirm.

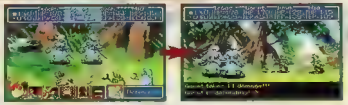


Quick Tip! Not all items can be used in battle!

On the **Item Selection Screen**, items that appear in yellow cannot be used. The names of usable items appear in white.

BATTLE COMMAND — DEFEND

You can lower damage received from an enemy attack by defending. Select the DEFEND command with the ✚Control Pad, then press the A Button. When a character has low HP, or when there is nothing to do, you should use DEFEND.



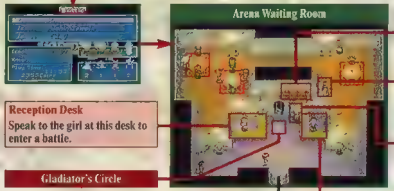
THE ARENA

Go to the Arena to battle hordes of monsters or to challenge a friend's party to a battle. You cannot use the **Pause Menu** or **Sleep Function** in **Arena Mode**.

► Please read all essential information before playing a LINKED BATTLE.

ENTERING THE ARENA

First, choose BATTLE on the **Start Menu**. You will then see the **File Selection Screen**. Use the ✚Control Pad to select a data file to use in the Arena, and press the A Button. Once you have selected a file, you will see the Arena Waiting Room.



MONSTER BATTLE — ONE PLAYER

If you approach the reception desk without first linking to another Game Boy Advance, you can enter a MONSTER BATTLE. Talk to the girl at the counter and choose YES to enter. Choose NO to cancel. When you are ready to enter battle, step into the Gladiator's Circle on the right side of the counter. After you enter the Gladiator's Circle, the door in front of you will open and the battle will begin.

Monster Battles follow the same steps that they do during your quest.

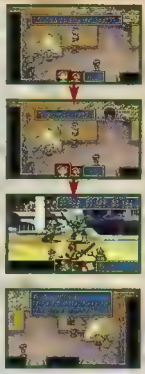
When the Monster Battle ends, you will return to the waiting room. After winning a Monster Battle, you have the option of entering the next Monster Battle. Choose YES to continue fighting or press the B Button to cancel. If you lose a battle, then the Monster Battle ends.

MONSTER BATTLE INFO

- Only monsters that you have defeated in the game will appear in Monster Battles.
- When you quit after a successful battle, your party's HP and PP will return to their maximum levels. They do not return to the maximum when you choose to continue battling.
- You can continue Monster Battles until all party members are downed.
- You will not receive any coins or experience in Monster Battles.

LINKED BATTLE — TWO PLAYERS

When connected to another Game Boy Advance, you can start one-player or two-player battles at the reception desk. If your opponent accepts your request for a battle, the fight will begin. When you are ready to enter battle, step into the circle on the right side of the reception counter. When both players have entered their circles, the door will open, and the battle will begin.



Fighting another player's party is the same as fighting monsters in the game. At the beginning of each turn, the players enter their commands, and the actions for that turn will then begin. When the battle ends, you will return to the waiting room.

▶ If the Game Boy Advance Game Link™ cable is not firmly inserted, only Monster Battles will be available.

Linked Battle results are saved automatically. You can view these saved results at the Saved Linked Battle Counter. You must approach the counter whenever you want to start a new Linked Battle.

LINKED BATTLE INFO

The character on the far right side of the party will not be able to join the battle.

- A party of up to three characters can participate in a Linked Battle. The character on the far right side of the party will not be able to join the battle.
- You will not receive any coins or experience in Linked Battles.
- Once one player has entered all of his or her commands, the other player must finish entering commands within 15 seconds or characters without commands will automatically DEFEND.

1	VALE	8	BILIBIN BARRICADE	15	
2	SOL SANCTUM	9	KOLIMA VILLAGE	16	
3	VAULT	10	FUCHIN TEMPLE	17	
4	LUNPA	11	XIAN	18	
5	BILIBIN	12	ALTIN VILLAGE AND MINE	19	
6	IMIL	13	LAMA TEMPLE	20	
7	MERCURY LIGHTHOUSE	14	KALAY	21	

Enter place names in the blank spaces as you come to them.

SUMMONS

ICON	NAME	DJINN NEEDED
	VENUS	1 EARTH
	RAMSES	2 EARTH
	CYBELE	3 EARTH
	MERCURY	1 WATER
	NEREID	2 WATER
	NEPTUNE	3 WATER

ICON	NAME	DJINN NEEDED
	MARS	1 FIRE
	KIRIN	2 FIRE
	TIAMAT	3 FIRE
	JUPITER	1 WIND
	ATALANTA	2 WIND
	PROCNE	3 WIND

CHARACTER & CLASS LIST

ISAAC

CLASS	DJINN
SQUIRE	-
KNIGHT	1 EARTH
GALLANT	4 EARTH
SWORDSMAN	1 WATER
DEFENDER	2 WATER
CAVALIER	4 WATER
APPRENTICE	1 WIND
ILLUSIONIST	2 WIND
ENCHANTER	4 WIND
BRUTE	1 FIRE
SAVAGE	2 FIRE
BARBARIAN	4 FIRE

IVAN

CLASS	DJINN
WIND SEER	-
MAGICIAN	2 WIND
MAGE	4 WIND
SEER	1 EARTH
DIVINER	2 EARTH
SHAMAN	4 EARTH
PILGRIM	1 FIRE
WANDERER	2 FIRE
ASCETIC	4 FIRE
HERMIT	1 WATER
ELDER	2 WATER
SCHOLAR	4 WATER

GARET

CLASS	DJINN
GUARD	-
SOLDIER	2 WIND
WARRIOR	4 WIND
SWORDSMAN	1 EARTH
DEFENDER	2 EARTH
CAVALIER	4 EARTH
APPRENTICE	1 FIRE
ILLUSIONIST	2 FIRE
ENCHANTER	4 FIRE
BRUTE	1 WATER
SAVAGE	2 WATER
BARBARIAN	4 WATER

MIA

CLASS	DJINN
WATER SEER	-
SCRIBE	2 WIND
CLERIC	4 WIND
SEER	1 EARTH
DIVINER	2 EARTH
SHAMAN	4 EARTH
PILGRIM	1 FIRE
WANDERER	2 FIRE
ASCETIC	4 FIRE
HERMIT	1 WATER
ELDER	2 WATER
SCHOLAR	4 WATER

Try different Djinni combinations to attain other classes!

DJINNI LIST

ELEMENT	NAME	EFFECTS OF SETTING	ABILITY IN BATTLES
EARTH	FLINT	HP+8, PP+4, ATK+3	Swift Strike
	GRANITE	HP+9, DEF+2, AGL+2, LUCK+1	Reduce damage
	QUARTZ	HP+10, PP+3, AGL+3	Revive a downed char
	VINE	HP+12, PP+4, DEF+3, LUCK+1	Lower enemy AGL
	SAP	HP+10, ATK+3, LUCK+1	Steal enemy HP
WATER	FIZZ	HP+9, PP+4, DEF+3	Recover HP
	SLEET	HP+12, ATK+3, LUCK+1	Lower enemy ATK
	MIST	HP+11, ATK+4	Put enemies to sleep
	SPRITZ	HP+8, PP+4, AGL+3	Recover party HP
	HAIL	HP+9, ATK+4, LUCK+1	Lower enemy DEF
FIRE	FORGE	HP+10, ATK+2, AGL+2, LUCK+2	Raise party's ATK
	FEVER	HP+12, ATK+3, LUCK+1	Delude enemies
	CORONA	HP+12, PP+3, DEF+3, LUCK+1	Increase DEF
	SCORCH	HP+8, ATK+3	Stun an enemy
	EMBER	HP+9, PP+4, ATK+2, AGL+2	Recover Party's PP
WIND	GUST	HP+9, ATK+2, AGL+2	Repeated wind attack
	BREEZE	HP+12, PP+5, DEF+2, LUCK+1	Elemental resist up
	ZEPHYR	HP+11, PP+3, AGL+2, LUCK+1	Raise party's AGL
	SMOG	HP+9, ATK+3	Delude enemies
	KITE	HP+8, PP+4, AGL+3	Use two turns

PSYNERGY AVAILABLE OUTSIDE OF BATTLE

Use the L and R Buttons to create shortcuts for any of the Psynergy listed below. This is particularly helpful when trying to mind read people you encounter in towns and villages. See chapter "Travelling the lands" about setting shortcuts.

ICON	NAME	EFFECT	PP USED
	MOVE	Move an object	2
	RETREAT	Return to dungeon entrance	6
	MIND READ	Read someone's mind	1
	FORCE	Project a wave attack	2
	LIFT	Lift heavy objects	2
	REVEAL	Reveal hidden objects	1
	CLOAK	Hide in the shadows	1
	HALT	Stop a moving object	2
	CARRY	Lift & move light objects	2
	CATCH	Grab light objects	1
	GROW	Grow vines	4
	WHIRLWIND	Blow away leaves	5
	FROST	Freeze puddles into ice columns	5

ICON	NAME	EFFECT	PP USED
	DOUSE	Put out small fires & tornados	5
	CURE	Recover 70 HP	3
	CURE WELL	Recover 150 HP	7
	POTENT CURE	Recover 300 HP	10
	PLY	Recover 100 HP	4
	PLY WELL	Recover 200 HP	8
	PURE PLY	Recover 1000 HP	12
	WISH	Party recovers 80 HP	9
	WISH WELL	Party recovers 160 HP	13
	PURE WISH	Party recovers 400 HP	20
	REVIVE	Revive a downed ally	15
	CURE POISON	Cure a poisoned ally	2
	AVOID	Reduce enemy encounters	5

USING THE GAME BOY ADVANCE GAME LINK CABLE

Here's all of the information you need to link two Game Boy Advance systems.

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems: . ...One per player
Game Paks: . ...One per player
Game Boy Advance Game Link cables: . .. . One cable

Linking Instructions

1. *Make sure that the Power Switches on both of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Link cable and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*

Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

• Player One will be the player with the smaller end of the cable connected to their console

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

• When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.
• When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.
• When any Game Link cable is removed during the transfer of data.
• When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.
• When more than two Game Boy Advance game systems are linked.

Art.-Nr. 1520640 M · 10.02/Ing. [0400/NOE/AGB]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Game Boy™ System passt.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Wir freuen uns, dass du dich für das Nintendo® Game Boy Advance™ Spielmodul GOLDEN SUN™ entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise, die diesem Produkt beiliegen, sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

© 2001, 2002 NINTENDO/CAMELOT
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD
© 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED

INHALT

Eine verbotene Macht wird entfesselt... 5

Die Steuerung 6

Der Beginn der Reise 7

Start-Menü
- Neu 8
- Forts. (Fortsetzen) 8
- Kopieren 9
- Löschen 9
- Kampf 9

Die Adepten 10

Dschinns – die elementaren Geister 12

Die Reise durch das Land ... 14

Oberwelt-Menü
- Psynergy 14
- Dschinn 16
- Item 21
- Status 24

Charakter-Klassen 28

Läden, Gasthöfe und Heiligtümer 30

Das Pausen-Menü 33

Der Kampf 34

Kommandos vor dem Kampf
- Kämpfen 35
- Rückzug 35
- Status 35

Kommandos im Kampf
- Angriff 36
- Psynergy 36
- Dschinn 39
- Rufen 41
- Item 44
- Vert. (Verteidigung) 44

Die Kampf-Arena 45

Die Weltkarte 48

Die Beschwörungen 49

Charakter- und Klassen-Liste 50

Dschinn-Liste 51

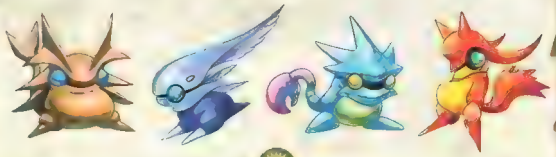
Psynergy ausserhalb des Kampfes 52

Wie man das Game Boy Advance Game Link-Kabel benutzt 54

EINE VERBOTENE MACHT WIRD ENTFESSELT...

Ganz versteckt am Fusse des Aleph-Bergs, dem heiligsten Gipfel auf dem Kontinent Angara, ruht ein friedliches Dorf namens Vale. Seit Jahrhunderten sind die Ältesten dieser abgelegenen Gemeinschaft die Hüter des Heiligtums von Sol – ein alter Tempel am Hang des Berges, in dem seit Äonen ein Siegel die Wissenschaft der Alchemie verbirgt.

Doch jetzt wurde das Siegel gebrochen. Eine mysteriöse Gestalt versucht, die Macht der Alchemie wieder freizusetzen. Eine Macht von solcher Grösse, dass jeder, der sie zu nutzen weiss, seine sehnlichsten Wünsche zu verwirklichen mag: unglaubliche Reichtümer, ewiges Leben, selbst die Macht, die Welt zu zerstören. Wird die vereinte Kraft der vier Elemente – Erde, Wasser, Wind und Feuer, aus denen jede Materie besteht – entfesselt, muss sich die Welt demjenigen beugen, der sie besitzt. Wenn dieses schreckliche Schicksal abgewendet werden soll, muss sich eine mutige Seele erheben!



DIE STEUERUNG

L-Taste
- Psynergy-Abkürzungen einsetzen
- Umgebung überprüfen
- **Status-Bildschirm** aufrufen

R-Taste
- Psynergy-Abkürzungen einsetzen
- Weltkarte aufrufen
  Benutze das ✚ Steuerkreuz, um den Cursor zu bewegen
- **Status-Bildschirm** aufrufen

✚ Steuerkreuz
- / ▲ Gehen (Du kannst auch diagonal gehen.)
- Vorwärts springen
- Objekte schieben
- / ■ Kommando oder Item wählen

B-Knopf
- / ▲ Laufen (zusammen mit dem ✚ Steuerkreuz gedrückt halten)
- Nächste Textbox einblenden
- Abbruch

START
- / ▲ **Pausen-Menü** aufrufen

SELECT
- / ▲ Oberwelt-Befehle einblenden

A-Knopf
- / ▲ **Oberwelt-Menü** aufrufen
- / ▲ Gegenstände untersuchen
- / ▲ Sprechen
- / ● Nächste Textbox einblenden
- / ■ Auswahl bestätigen

Legende
- In Städten, Dörfern und Verliesen
- Auf der Weltkarte (Außerhalb von Städten, Dörfern und Verliesen)
- Während des Kampfes
- Sonstiges

DER BEGINN DER REISE

Stecke dein GOLDEN SUN™-Modul in deinen Game Boy Advance™ und schalte ihn ein (ON). Wenn der **Titelbildschirm** erscheint, drücke START.

Titelbildschirm

BEVOR DU ZUM ERSTEN MAL SPIELST

Es erscheint automatisch der **Namenseingabe-Bildschirm**. Bewege den Cursor mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes, um einen Buchstaben auszuwählen. Drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Um bereits eingegebene Buchstaben wieder zu löschen, drücke den B-Knopf oder wähle die Option ENT auf der rechten Seite des Bildschirms. Bist du mit der Namenseingabe fertig, wähle ENDE auf der rechten Seite des Bildschirms und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Nun kann deine Reise beginnen!

Namenseingabe-Bildschirm

Cursor

ENDE – Das Spiel beginnt mit dem Namen, den du eingegeben hast.

ENT – Löscht den zuletzt eingegebenen Buchstaben.

NACHDEM EIN SPIEL GESPEICHERT WURDE

Ist bereits ein Speicherstand vorhanden, erscheint das **Start-Menü**, nachdem du START im **Titelbildschirm** gedrückt hast.

Speicherst du ein Spiel ab, das du durchgespielt hast, kannst du dieses Spiel nicht fortsetzen. Nur LÖSCHEN, KAMPF und NEU sind dann im **Start-Menü** verfügbar.

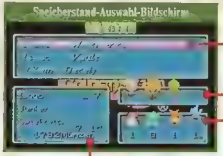
START-MENÜ — NEU

Willst du ein neues Spiel beginnen, wähle NEU und drücke den A-Knopf. Als nächstes wird der **Namenseingabe-Bildschirm** eingeblendet. Gib deinen Namen wie zuvor beschrieben ein, wähle ENDE und drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

► Sind bereits alle drei Speicherplätze belegt, erscheint NEU nicht im **Start-Menü**.

START-MENÜ — FORTS. (FORTSETZEN)

Mit Hilfe eines zuvor angelegten Speicherstandes kannst du dein Spiel an der Stelle fortsetzen, an der du zuletzt gespeichert hast. Wähle die Datei, die du öffnen möchtest mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes an und drücke den A-Knopf.



Gespeicherter Spielstand – Name des Hauptcharakters, letzter Speicherpunkt.

Verfügbare Charaktere in dieser Datei.

Typen und Anzahl der Dschinns: (von links nach rechts) Erd-Dschinns, Wasser-Dschinns, Feuer-Dschinns und Wind-Dschinns.

Name, Level und Klasse des Hauptcharakters, Anzahl der Münzen und Spielzeit.

☞ **Hinweis! Du kannst jederzeit speichern!**

In GOLDEN SUN kannst du speichern, wann immer es dir beliebt. Ausgenommen sind Kämpfe und spezielle Szenen.

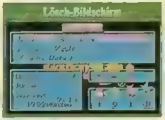
START-MENÜ — KOPIEREN

Du kannst einen Speicherstand in eine andere Datei kopieren. Wähle die Datei, die du kopieren möchtest mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes an und drücke den A-Knopf. Die gewählte Datei wird automatisch auf einen leeren Speicherplatz kopiert.

► Sollten bereits drei Spielstände vorhanden sein und es sind keine Speicherplätze mehr frei, scheint die Option KOPIEREN nicht auf.

START-MENÜ — LÖSCHEN

Wähle diese Option, um einen Speicherstand zu löschen. Wähle den Speicherstand, den du löschen möchtest mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes und drücke den A-Knopf. Gelöschte Daten können nicht wieder hergestellt werden Überlege dir gut, ob du wirklich einen Spielstand löschen willst oder nicht.



START-MENÜ — KAMPF

Wähle einen Speicherstand und kämpfe gegen Monster, die du bis zu diesem Zeitpunkt im Spiel besiegt hast. Du kannst auch dein Team gegen das eines Freundes antreten lassen. Um einen Freund herauszufordern, benötigst du zwei Game Boy Advance-Systeme, zwei GOLDEN SUN-Module, auf denen bereits Spielstände gespeichert sind und ein Game Boy Advance Game Link™-Kabel.

► Verfügst du noch über keinen Dschinn, ist die Option KAMPF im **Start-Menü** nicht verfügbar.

DIE ADEPTEN

Jene, die in der Lage sind, PSYNERGY (psychische Energie) anzuwenden, nennt man ADEPTEN. Sie stammen in direkter Linie von einem alten Volk ab, dessen Zivilisation während des Dunklen Zeitalters auf mysteriöse Weise ausgelöscht wurde. Sie können die Macht der Psynergy einsetzen, die in der verschollenen Kunst der Alchemie wurzelt.

ISAAC (JUNKER)

Erd-Adept: 17 Jahre alt

Der Hauptdarsteller von GOLDEN SUN. Geboren und aufgewachsen in Vale. Er verfügt über die Psynergy der Erde und hat eine große Zukunft als Schwertmeister vor sich.

GARET (WÄCHTER)

Feuer-Adept: 17 Jahre alt

Isaacs Freund von Kindheit an. Garet verfügt über die Psynergy des Feuers und ist mit großer Kraft und Stärke gesegnet. Dies macht ihn zu einem talentierten Krieger.

JENNA (WÄCHTERIN DES FEUERS)

Feuer-Adept: 17 Jahre alt

Jenna lebte glücklich und zufrieden mit ihrer Familie in Vale bis zur Nacht des großen Sturms, in dem ihr älterer Bruder sein Leben lassen musste…

MIA (AUGURE)

Wasser-Adept: 17 Jahre alt

Eine Nachfahre des alten Clans, der den MERKUR-LEUCHTTURM beschützt hat. Mia verfügt über die Macht der Psynergy des Wassers. Mit der heilenden Kraft des Wassers steht sie Isaac und den anderen auf ihrer Reise bei.

IVAN (WIND SEHER)

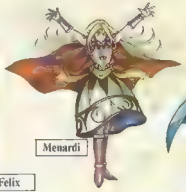
Wind-Adept: 15 Jahre alt

Ivan wurde von einem Händler in KALAY aufgezogen. Er besitzt die Psynergy des Windes. Da man in Kalay nur selten Adepten zu Gesicht bekommt, wird Ivan von vielen seiner Mitbürger als Kuriosität betrachtet.

ISAACS WIDERSACHER

Dies sind einige der mysteriösen Personen, die dir auf deiner Reise begegnen werden.

Felix



Menardi

Saturos

Alex

DSCHINNS – DIE ELEMENTAREN GEISTER

Dschinns sind die Geister der Erde, des Wassers, des Feuers und des Windes: Die vier Elemente, aus denen alle Materie besteht. Auf deiner Reise wirst du vielen Dschinns begegnen, sie im Kampf besiegen und schließlich einfangen. Wenn du ihre Kräfte weise einsetzt, kannst du damit die Fähigkeiten deines Teams drastisch erhöhen.

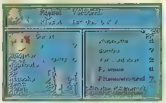
Die vier Typen von Dschinns

Dschinns lassen sich aufgrund ihrer Attribute in vier Klassen unterteilen: Erde (VENUS), Wasser (MERKUR), Feuer (MARS) und Wind (JUPITER). Zusätzlich zu den hier gezeigten Dschinns wirst du noch viele andere jeden Typs auf deiner Reise finden. Diese vier Dschinns repräsentieren jedes Element.

Dschinns machen deine Charaktere stärker!

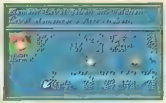
Benutze die Kraft der Dschinns um die Fähigkeiten deiner Charaktere zu verbessern und so ihre Effektivität im Kampf zu steigern.

DSCHINN-EFFEKTE TEIL 1: EIN BÜNDNIS BEEINFLUSST DIE KLASSE!



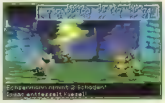
Verbündest du einen Dschinn mit einem Charakter, indem du ihn an seinem Körper anbringst, könnte sich die Klasse dieses Charakters verändern. Dies kann zur Anhebung einiger Attribute führen. Auch erlaubt dies den Einsatz von Psynergy, über die du zuvor vielleicht nicht verfügt hast. Die Charakterklassen ändern sich entsprechend den Dschinns, mit denen du dich verbündet hast. Versuche verschiedene Kombinationen, um zu sehen, was dabei herauskommt!

DSCHINN-EFFEKTE TEIL 2: ERHÖHE DIE ATTRIBUTE!



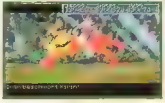
Verbündest du einen Charakter mit einem Dschinn, erhöhen sich jene Attribute, die mit diesem Typ Dschinn verwandt sind. Verbündest du jemanden zum Beispiel mit einem Feuer-Dschinn, erhöht sich auch die feuerbasierende Angriffskraft dieses Charakters. Gleichzeitig erhöht sich auch der Widerstand gegenüber gegnerischen Feuer-Angriffen.

DSCHINN-EFFEKTE TEIL 3: ENTFESSLE DSCHINNS IM KAMPF!



Entfesselst du im Kampf einen Dschinn, der mit einem Charakter verbündet war, wird dich dieser Dschinn im Kampf unterstützen. Jeder Dschinn verfügt über eine einzigartige Kraft. Finde heraus, was die Dschinns im Kampf bewirken können!

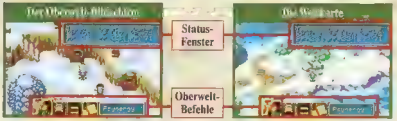
DSCHINN-EFFEKTE TEIL 4: RUFE DSCHINNS HERBEI!



Sobald du einen Dschinn im Kampf entfesselt oder ihn zuvor auf Standby gesetzt hast, kannst du im Kampf vom RUFEN-Kommando Gebrauch machen, um einen mächtigen Geist herbeizurufen. Du kannst viele verschiedene Geister rufen. Je mehr Dschinns du für den Ruf einsetzt, desto stärker wird der herbeigerufene Geist sein.

DIE REISE DURCH DAS LAND

Während deiner Reise wirst du in viele Teile der Welt reisen. Druckst du während deiner Streifzüge über die Landkarte, in Städten oder Verliesen den A-Knopf, wird der momentane Status deines Teams eingeblendet (Name, momentane Kraft- und Psynergy-Punkte) und es erscheint das **Oberwelt-Menü**. Drückst du den A-Knopf, wenn du direkt vor einer Person oder einem Gegenstand stehst, beginnst du ein Gespräch oder untersuchst das entsprechende Objekt. Es folgt nun eine Erklärung der Oberwelt-Befehle.

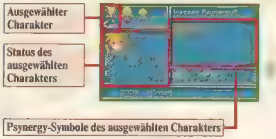


OBERWELT-BEFEHLE — PSYNERGY

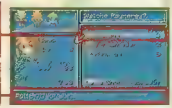
Wähle dies, um PSYNERGY einzusetzen oder Abkürzungen festzulegen.

DER EINSATZ VON PSYNERGY

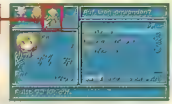
1 Drücke Links oder Rechts auf dem ✚Steuerkreuz, um den Charakter zu wählen, dessen Psynergy du einsetzen möchtest. Drücke anschließend den A-Knopf.



2 Drücke oben oder unten auf dem ✚Steuerkreuz, um die Psynergy auszuwählen, die du einsetzen möchtest. Drücke anschließend den A-Knopf. Sind mehr als fünf verschiedene Arten von Psynergy verfügbar, drücke Links oder Rechts auf dem ✚Steuerkreuz, um die verschiedenen Psynergy-Listen aufzurufen. Drücke die L- oder R-Taste, um einen anderen Charakter anzuwählen. Wählst du eine Psynergy aus, die sich auf bestimmte Objekte auswirkt (VERSCHIEBER, FÄNGER, etc.), wird diese aktiviert, sobald du sie in diesem Menü ausgewählt hast.



3 Setzt du Psynergy ein, die auf einen deiner Charaktere wirken soll (HEILUNG, GIFT-HEILUNG, etc.), musst du als Nächstes mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes einen Charakter wählen, auf den die Psynergy angewendet werden soll. Drücke den A-Knopf, nachdem du deine Wahl getroffen hast.



FESTLEGEN VON PSYNERGY-ABKÜRZUNGEN

Es ist sehr hilfreich, Psynergy, die du oft einsetzt, der L- oder R-Taste zuzuweisen. Auf diese Weise musst du nur eine einzige Taste betätigen, um eine Psynergy zu aktivieren.

1 Drücke Links oder Rechts auf dem ✚Steuerkreuz, um einen Charakter anzuwählen, der über eine Psynergy verfügt, welche du als Abkürzung festlegen möchtest. Drücke anschließend die Taste (L- oder R-Taste), die mit der Abkürzung belegt werden soll.

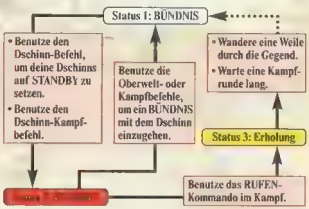
2 Im nächsten Menü wird nur jene Psynergy angezeigt, die man als Abkürzung festlegen kann. Wähle mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes eine Psynergy und drücke den A-Knopf, um die Abkürzung festzulegen.

OBERWELT-BEFEHLE — DSCHINN

Benutze diesen Befehl, um Bündnisse mit Dschinns einzugehen oder Dschinns zu tauschen.

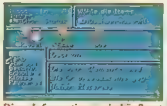
Hinweis! Dschinn-Status

Für den Status der Dschinns gibt es drei verschiedene Möglichkeiten. Die verfügbaren Befehle und Aktionen im Kampf und auf der Oberwelt hängen vom jeweiligen Status ab.



Drücke SELECT, um mehr zu erfahren

Drückst du SELECT im **Dschinn-Auswahl-Bildschirm**, erhältst du eine detaillierte Erklärung der äußerst wichtigen Regeln für den Einsatz von Dschinns. Drücke oben oder unten auf dem ✚Steuerkreuz, um eines des sieben Themen auszuwählen und drücke den A-Knopf, um mehr zu diesem Thema zu erfahren.

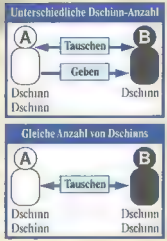


Diese Informationen sind äußerst wichtig. Du solltest sie unbedingt lesen!

VERFÜGBARE OPTIONEN DURCH DEN OBERWELT-DSCHINN-BEFEHL

- Ändere den Status eines Dschinns (STANDBY ⟷ BÜNDNIS).
- Tausche Dschinns mit einem anderen Charakter.
- Gib den Dschinn eines Charakters einem anderen.

Beim Tauschen oder Geben von Dschinns müssen folgende Bedingungen eingehalten werden.



Charakter A kann Dschinns mit Charakter B tauschen oder ihm welche geben, da dieser über weniger Dschinns verfügt. Charakter B kann mit Charakter A nur Dschinns tauschen, da Charakter A mehr Dschinns bei sich hat.

▶ Dschinns, die sich gerade erholen, können weder getauscht noch gegeben werden.

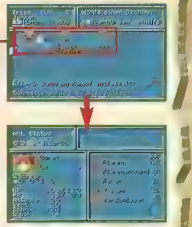
Wenn zwei Charaktere die gleiche Anzahl von Dschinns haben, können sie diese beliebig untereinander tauschen, jedoch können sie keine Dschinns hergeben. Dschinns können nur einer nach dem anderen getauscht werden.

ÄNDERUNG DES STATUS EINES DSCHINNS (STANDBY ⟷ BÜNDNIS)

1 Wähle mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes einen verbündeten oder auf Standby befindlichen Dschinn auf dem **Dschinn-Auswahl-Bildschirm** und drücke den A-Knopf.

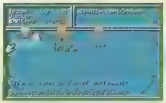
Drücke die L-Taste auf dem **Dschinn-Auswahl-Bildschirm**, um den Status und die Psynergy des Charakters einzusehen, der den Dschinn trägt, den du ausgewählt hast.

- Weiß werden Dschinns angezeigt, die verbündet sind.
- Rot werden Dschinns angezeigt, die auf Standby sind.
- Gelb werden Dschinns angezeigt, die sich erholen.

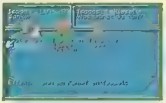


ÄNDERUNG DES STATUS MIT HILFE DER R-TASTE

Auf dem **Dschinn-Auswahl-Bildschirm** kann der Status der Dschinns durch Drücken der R-Taste von BÜNDNIS auf STANDBY oder umgekehrt geändert werden. Hältst du die R-Taste gedrückt und drückst SELECT, kannst du alle Dschinns gleichzeitig auf STANDBY bzw. auf BÜNDNIS umschalten.



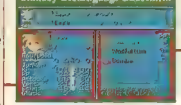
2 Die Worte VERBÜND. (Verbünden) und STANDBY erscheinen über den Namen der Dschinns. Du kannst ihren Status verändern, indem du diese Worte mit dem Cursor anwählst und den A-Knopf drückst.



3 Als nächstes wird ein Fenster eingeblendet, in dem du gefragt wirst, ob der Status von STANDBY zu BÜNDNIS verändert werden soll. Überprüfe die Veränderungen deiner Attribute und deiner Psynergy und drücke anschließend den A-Knopf, wenn du die Änderung durchführen möchtest. Möchtest du hingegen abbrechen, drücke den B-Knopf, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

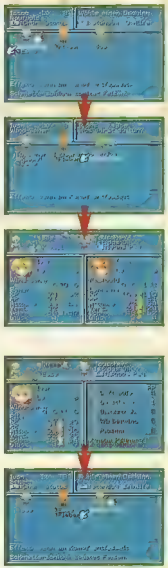
Charakter-Status
Ändert sich der Status der Dschinns, betrifft das auch die Klasse und den Status des jeweiligen Charakters. Benutze diesen Bildschirm, um diese Veränderungen zu bestätigen. Attribute, die verstärkt werden, werden mit einem gelben Pfeil gekennzeichnet. Jene, die abgeschwächt werden, erhalten einen blauen Pfeil.

Standby-Bestätigungs-Bildschirm



Charakter-Psynergy
In Fällen, in denen sich die Psynergy eines Charakters ändert, weil der Status seiner oder ihrer Dschinns verändert wird, erscheint neu hinzugekommene Psynergy in Gelb. Psynergy, die verloren geht, wird rot dargestellt. Erscheint rechts oben am Bildschirm ein Pfeil, schalte mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes zwischen den verschiedenen Fenstern hin und her.

TAUSCHEN EINES DSCHINNS



1 Wähle im **Dschinn-Auswahl-Bildschirm** mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes einen Dschinn und drücke den A-Knopf.

2 Du kannst Dschinns mit Charakteren tauschen, unter deren Bildern das TAUSCHEN-Kommando angezeigt wird. Wähle den Dschinn, den du tauschen möchtest und drücke den A-Knopf.

3 Der Status der beiden Charaktere, die Dschinns tauschen, wird nun eingeblendet. Drücke in diesem Bildschirm die R-Taste, um zwischen den Psynergy-Übersichten der beiden betroffenen Charaktere umzuschalten. Sollte mehr als eine Psynergy-Übersicht verfügbar sein, kannst du mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes zwischen den einzelnen Fenstern hin- und herschalten.

4 Nachdem du alle Veränderungen überprüft hast, drücke den A-Knopf, um den Tausch durchzuführen. Möchtest du den Tausch allerdings abbrechen, drücke den B-Knopf, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

GEBEN VON DSCHINNS

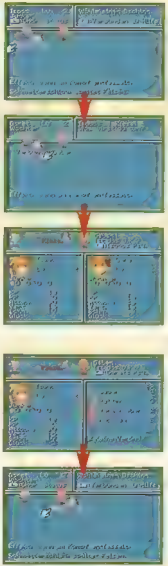
1 Wähle einen Dschinn auf dem **Dschinn-Auswahl-Bildschirm** und drücke den A-Knopf.

2 Du kannst den Dschinn jenen Charakteren übergeben, unter deren Bildern das GEBEN-Kommando erscheint. Wähle einen Charakter und drücke den A-Knopf.

3 Der Status der Charaktere, welche Dschinns geben und erhalten, wird auf der linken und rechten Seite des Bildschirms dargestellt. Drücke in diesem Bildschirm die R-Taste, um die Psynergy der beiden Charaktere einzusehen. Sollte mehr als eine Psynergy-Übersicht verfügbar sein, kannst du mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes zwischen den einzelnen Fenstern hin- und herschalten.

4 Nachdem du alle Veränderungen überprüft hast, drücke den A-Knopf, um den Tausch durchzuführen. Möchtest du den Tausch allerdings abbrechen, drücke den B-Knopf, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

► Dschinns beeinflussen auch die Charakter-Klassen.



OBERWELT-BEFEHLE — ITEM

Du kannst Items (Gegenstände) in Läden kaufen oder in Schatzkisten finden. Mit Hilfe des ITEM-Befehls kannst du Items benutzen, sie anlegen, oder sie anderen Mitgliedern deines Teams geben. Jedes Mitglied kann bis zu 15 verschiedene Items mit sich führen. Von jedem Verbrauchsgegenstand kann eine Person bis zu 30 Stück dabei haben.

Im Spiel findest du viele verschiedene Arten von Items. Manche von ihnen entfalten eine besondere Wirkung, sobald sie angelegt werden. Andere wiederum gewähren dir mitunter sogar eine völlig neue Psynergy!

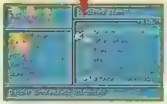
LANGSCHWERT	LEDERKAPPE	HOLZSCHILD	HEILKRAUT

BENUTZEN UND WEITERGABE VON ITEMS

Wähle mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes den Charakter aus, der das Item trägt, welches du benutzen oder weitergeben möchtest. Drücke anschließend den A-Knopf.

Wähle als nächstes mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes das gewünschte Item aus. Sollte mehr als eine Item-Übersicht verfügbar sein, kannst du mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes zwischen den einzelnen Fenstern hin- und herschalten.

Fällt deine Wahl auf eine Waffe oder eine Rüstung, die nicht angelegt ist, werden auf der linken Seite des Bildschirms die Statusveränderungen angezeigt, die durch das Anlegen dieses Items entstehen. Hast du dich für ein Item entschieden und den A-Knopf gedrückt, wähle mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes den Befehl BEN. (Benutzen) oder GEBEN. Drücke anschließend nochmals den A-Knopf.



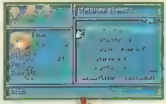
Wähle mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes den Charakter aus, dem du das Item geben willst bzw. auf den du es anwenden möchtest und drücke den A-Knopf. Kann der Empfänger das Item auch anlegen, erfolgt eine Abfrage, ob er dies gleich tun soll. Wähle entweder JA oder NEIN und drücke den A-Knopf.

ANLEGEN UND ENTFERNEN VON ITEMS

Wähle mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes den Charakter, der das Item trägt, welches du anlegen oder entfernen möchtest und drücke den A-Knopf.

Wähle das Item, das du anlegen oder entfernen möchtest und drücke den A-Knopf. Drücke Links oder Rechts auf dem ✚Steuerkreuz, um alle Item-Listen einzusehen. Wählst du eine Waffe oder Rüstung an, die nicht angelegt ist, werden die Auswirkungen des Anlegens auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt.

Wähle mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes ANLEGEN oder ENTF. (Entfernen) und drücke den A-Knopf. Wählst du ENTF., werden auf der linken Bildschirmseite die Werte angezeigt, die sich ändern werden.

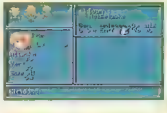


DETAILS

Wähle diese Option, um die Wirkung der Anwendung oder des Anlegens eines Items auf der linken Bildschirmseite einzublenden. Hier wird auch angezeigt, wie viele dieser Items du bei dir hast.

WEGWERFEN VON ITEMS

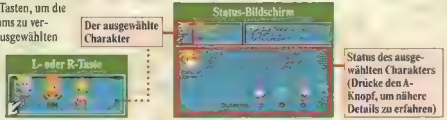
Items, die du nicht länger benötigst, kannst du wegwerfen (WEGW.). Besitzt du mehr als zwei Items einer Sorte, die du wegwerfen möchtest, drücke oben oder unten auf dem ✚Steuerkreuz, um die gewünschte Anzahl einzustellen. Drücke anschließend den A-Knopf. Es folgt nun noch eine Abfrage, ob du dieses Item wirklich wegwerfen möchtest. Wähle JA, um das Item wegzuwerfen oder NEIN, um den Vorgang abzubrechen. Drücke danach den A-Knopf. Sei vorsichtig, dass du keine Items wegwirfst, die du noch brauchen könntest! (Manche Items können nicht weggeworfen werden.)



OBERWELT-BEFEHLE — STATUS

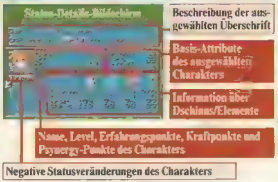
Mit dem Befehl STATUS kannst du die Fähigkeiten und Attribute deiner Charaktere überprüfen. Durch Drücken von SELECT wird eine Liste aller bisher gefundenen Dschinns aufgerufen.

Drücke die L- und R-Tasten, um die Aufstellung deines Teams zu verändern. Bewege den ausgewählten Charakter nach links oder rechts.



DER STATUS-DETAILS-BILDSCHIRM

Wählst du einen Charakter und drückst den A-Knopf, wird der detaillierte Status dieses Charakters eingeblendet. Bewegst du den Cursor auf eine Überschrift in diesem Bildschirm, wird im oberen Teil des Schirms eine kurze Beschreibung des entsprechenden Themas eingeblendet.



INFORMATIONEN AM STATUS-BILDSCHIRM

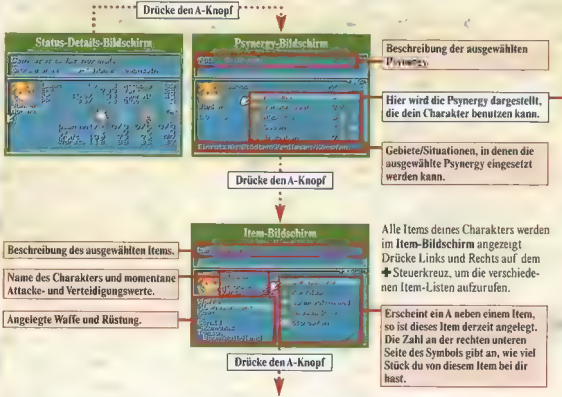
Level – Erfahrungspunkte – KP – PP	
Überschrift	Beschreibung
LV	Derzeitiger Level des Charakters.
ERF	Besiege Gegner, um Erfahrungspunkte zu erhalten. So kannst du den Level deiner Charaktere steigern. Bewege den Cursor hierher, um zu sehen, wie viele Punkte du benötigst, um den nächsten Level zu erreichen
KP	Dies sind die Kraftpunkte deiner Charaktere (die Höhe der Zahl gibt an, wie viel Schaden sie einstecken können). Die Nummer auf der linken Seite steht für deine momentanen KP, die Nummer rechts gibt deine maximalen KP an. Fallen die KP auf 0, ist der Charakter kampfunfähig.
PP	Die Psynergy-Punkte deiner Charaktere (jene Punkte, die zur Anwendung von Psynergy zur Verfügung stehen). Die Nummer auf der linken Seite steht für deine momentanen PP, die Nummer rechts gibt deine maximalen PP an. Setzt du Psynergy ein, verringert sich die Anzahl der PP.

Die Basis-Attribute deiner Charaktere	
Überschrift	Beschreibung
ATTACKE	Je höher dieser Wert ist, desto mehr Schaden verursachst du durch eine direkte Attacke.
VERT.	Je höher dieser Wert ist, desto weniger Schaden musst du durch direkte gegnerische Attacken einstecken.
SCHNELL.	Je höher dieser Wert ist, desto eher kommst du während des Kampfes zum Zug.
GLÜCK	GLÜCK erhöht deine Chancen, Spezialattacken und Statusveränderungen abzuwenden.

Dschinn/Elementar-Informationen	
Überschrift	Beschreibung
DSCHINN	Die Anzahl der verbündeten Dschinns und die Gesamtanzahl aller Dschinns von jedem Element.
LV	Je höher dieser Wert ist, desto mehr ist der Charakter in der Lage, elementare Fähigkeiten einzusetzen.
KRAFT	Dies zeigt die elementare Kraft für jedes Element. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Schaden kannst du durch elementare Attacken anrichten.
WDRST.	Je höher dieser Wert ist, desto weniger Schaden erleidest du durch elementare Attacken.

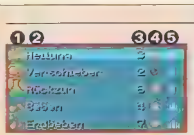
UMSCHALTEN VON STATUS-DETAILS-BILDSCHIRMEN

Im **Status-Detail-Bildschirm** der Charaktere kannst du andere Status-Informationen abrufen, indem du bestimmte Knöpfe drückst. In manchen Bildschirmen kannst du durch Drücken der L- und R-Tasten die Status-Informationen anderer Charaktere einblenden.



Drücke den A-Knopf im **Item-Bildschirm**, um zum **Status-Detail-Bildschirm** zurückzukehren.

ERWORBENE PSYNERGY



1. Psynergy-Symbol
2. Psynergy-Name
3. Benötigte PP für den Einsatz der Psynergy
4. Psynergy-Typ
   - Erde
   - Wasser
   - Feuer
   - Wind
5. Reichweite der Psynergy
   - Ein Gegner oder Team-Mitglied
   - Drei Gegner
   - Bis zu fünf Gegner
   - Bis zu sieben Gegner
   - Alle Gegner oder dein gesamtes Team

☞ Hinweis! Negative Statusveränderungen

Wendet ein Monster im Kampf eine Spezialattacke an, könnte dies zu negativen Statusveränderungen führen. Diese Veränderungen können durch manche Psynergy-Typen oder durch den Besuch eines HEILIGTUMS aufgehoben werden.

GIFT
Wenn du vergiftet bist, nimmst du kontinuierlich Schaden. Heile dich mit GEGENGIFT oder GIFTHEILUNG.

STICH
Dein Körper fühlt sich taub an und du kannst dich nicht mehr bewegen. Heile dich mit LINDERUNG oder ELIXIER.

KAMPFUNFÄHIG
Dein Charakter wurde im Kampf besiegt und kann nicht mehr kämpfen. Erwecke ihn in einem HEILIGTUM oder benutze LEBENSWASSER oder PHÖNIX.

TÄUSCHUNG
Dein Charakter leidet unter Sinnestäuschungen, durch die seine Zielsicherheit sinkt. Heile dich mit LINDERUNG oder ELIXIER

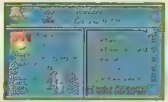
SCHLAF
Dein Charakter schläft ein und kann nicht mehr agieren. Erwecke ihn mit LINDERUNG oder ELIXIER.

Es gibt auch noch weitere Statusveränderungen.

► TÄUSCHUNG, STICH und SCHLAF enden, sobald dein Charakter kampfunfähig wird.

CHARAKTER-KLASSEN

Jeder Charakter gehört einer bestimmten Charakter-Klasse an. Diese Klasse kann sich ändern, wenn ein Charakter sich mit Dschinns verbündet oder welche entfernt. Ändert sich die Klasse eines Charakters, ändern sich auch seine Attribute.



EIN BEISPIEL ZUR ÄNDERUNG DER KLASSE

Wenn Isaac, der Hauptcharakter, mit keinem Dschinn verbündet ist, gehört er der Klasse JUNKER an.

Nachdem er sich mit dem Wind-Dschinn Böe verbündet hat, ist er ein LEHRLING.

Ist der Wind-Dschinn auf Standby und somit quasi wieder entfernt, wird Isaac wieder zum JUNKER.

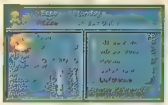
Verbündet sich Isaac nun mit dem Feuer-Dschinn Esse, verändert sich seine Klasse zu RAUFBOLD. Dies war jetzt ein Beispiel, wie sich die Klasse eines Charakters verändern kann.

DIE AUSWIRKUNGEN VON KLASSENVERÄNDERUNGEN

Ändert sich die Klasse eines Charakters, können sich dadurch auf folgende Änderungen ergeben:

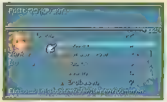
Attribut-Veränderungen der Charaktere

Ändert ein Charakter seine Klasse, können sich auch seine Attribute verändern. Attribute können stärker oder schwächer werden. Es ist auch beides gleichzeitig möglich, je nachdem, welche Änderung vollzogen wurde.



Psynergy-Veränderungen

Die verfügbare Psynergy hängt von der jeweiligen Klasse ab. Wenn du eine Klasse änderst, stelle sicher, dass dir dadurch keine Psynergy verloren geht, die du später noch einsetzen möchtest! Überprüfe alle Änderungen genau, bevor du dich mit einem Dschinn verbündest.



DIE AUSWIRKUNGEN VON BÜNDNISSEN MIT DSCHINNS

Die Charakter-Klasse ändert sich abhängig von der Art des Dschinns, der mit dem Charakter ein Bündnis eingeht. Auch verfügen Dschinns ein und desselben Typs über ganz individuelle Charakteristika. Sie alle beeinflussen durch ein Bündnis die Attribute deines Charakters. Werden sie im Kampf entfesselt, können sie höchst unterschiedliche Wirkungen entfalten. Versuche, für deine Charaktere jene Dschinns zu finden, durch die sie die meisten Vorteile erhalten.

- Verbündest du einen Feuer-Dschinn mit einem Charakter, wird auch dessen Feuer-Kraft steigen. Dadurch wird er mit Feuer-Attacken mehr Schaden verursachen können.

LÄDEN, GASTHÖFE UND HEILIGTÜMER

In vielen der Städte und Dörfer, die dein Team während des Abenteuers bereist, findest du LÄDEN, GASTHÖFE und andere Einrichtungen, die verschiedene hilfreiche Dienstleistungen anbieten.

WAFFEN-, RÜSTUNGS- UND ITEM-SHOPS

In diesen Läden kannst du WAFFEN, RÜSTUNGEN, HEILKRÄUTER und andere Gegenstände kaufen.

KAUFEN — ITEMS KAUFEN

Wähle mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes die Items aus, die du kaufen möchtest und drücke den A-Knopf. Werden mehr als sieben verschiedene Items angeboten, erscheint auf der rechten Seite des Bildschirms ein grüner Pfeil. Mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes kannst du das gesamte Angebot einsehen.

Wähle den Charakter, der das Item nehmen soll und drücke den A-Knopf. Kann das Item von diesem Charakter angelegt werden, werden rechts unten die dadurch entstehenden Status-Veränderungen angezeigt. Kann das Item nicht angelegt werden, erfolgt die Meldung NICHT ANLEGBAR im Statusfenster. Auch erscheint im ITEM-LADEN rechts unten eine Liste deiner Items inklusive der vorhandenen Stückzahl.

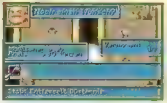
Ein Charakter, der ein gekauftes Item erhält, wird sofort gefragt, ob er oder sie dieses Item anlegen will, wenn dieses Item auch angelegt werden kann. Um es anzulegen, wähle JA und drücke den A-Knopf. Andernfalls wähle NEIN.

VERKAUFEN — VERKAUFE DEINE ITEMS AN DEN LADEN

Du kannst deine Items an den LADEN verkaufen. Der Verkaufspreis wird eingeblendet und du musst nur noch JA auswählen, um zu verkaufen, oder NEIN, um abzubrechen.

ARTEFAKTE — KAUFE ARTEFAKTE

Manchmal werden in den Läden seltene ARTEFAKTE angeboten. Du kannst sie auf die gleiche Weise erwerben, wie normale Items.

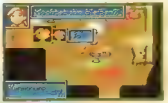


REPARIEREN — REPARIERE EIN BESCHÄDIGTES ITEM

Beschädigte Items werden im **Item-Bildschirm** mit einem X gekennzeichnet. Man kann sie aber reparieren. Nachdem du über die Kosten der Reparatur informiert worden bist, wähle JA, um die Reparatur durchführen zu lassen, oder NEIN, um abzubrechen. Sobald ein Item repariert worden ist, kannst du es auch wieder benutzen.

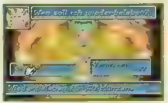
GASTHÖFE

Verbringst du die Nacht in einem GASTHOF, werden alle verlorenen Kraft- und Psynergy-Punkte wieder aufgefüllt. Die Preise sind von Stadt zu Stadt unterschiedlich. Kampfunfähige Charaktere werden in Gasthöfen allerdings nicht wieder belebt. Auch negative Statusveränderungen bleiben bestehen.



HEILIGTÜMER

In HEILIGTÜMERN kannst du besiegte Charaktere wieder beleben, Vergiftungen heilen und andere Statusveränderungen aufheben. Diese Dienste kannst du nur in Anspruch nehmen, wenn mindestens ein Mitglied deines Teams an solchen Beschwerden leidet.



BELEBEN — ERWECKE BESIEGTE CHARAKTERE

Hiermit kannst du einen Charakter wieder beleben, der im Kampf besiegt wurde.

ENTGIFTEN — HEILE VERGIFTETE CHARAKTERE

Hiermit kannst du einen vergifteten Charakter heilen.

SCHUTZAURA — EXORZIERE GEISTER

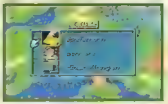
Damit vertreibst du Geister, die einen Charakter heimsuchen.

FLUCH BRECHEN — NIMM FLÜCHE VON CHARAKTEREN

Dies erlaubt einem Charakter, verfluchte Items abzulegen.

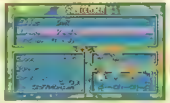
DAS PAUSEN-MENÜ

Mit Ausnahme von selbstlaufenden Szenen und Kämpfen, kannst du durch Drücken von START das **Pausen-Menü** aufrufen.



PAUSEN-MENÜ — SPEICHERN

Bis zu drei Speicherstände können angelegt werden. Wähle einen der drei Speicherplätze, um deine Daten zu speichern. Drücke danach den A-Knopf, um den Speichervorgang zu starten. Benutzt du eine Datei, die bereits Daten enthält, wird diese komplett überschrieben. Sei vorsichtig, denn einmal überschriebene Daten können nicht wiederhergestellt werden.



► Schalte nicht aus (OFF) und führe keinen Reset durch, während du speicherst.

PAUSEN-MENÜ — SCHLAFEN

Dies ist sehr bequem für kürzere Zeitspannen. Dauert der **Schlaf-Modus** jedoch zu lange, wird die Stromversorgung automatisch abgeschaltet. Wenn du vorhast, für längere Zeit nicht zu spielen, solltest du dein Spiel speichern und dein Game Boy Advance-System ausschalten (OFF).

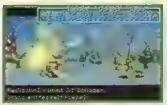
PAUSEN-MENÜ — EINSTELLUNGEN

Jede Einstellung kann mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes verändert werden. Stellst du AUTO-SCHLAF auf EIN, wird das Spiel automatisch in den **Schlaf-Modus** geschaltet, wenn du eine bestimmte Zeit lang keinen Knopf drückst. Drückst du die L- und R-Tasten, kann das Spiel fortgesetzt werden.

► Drücke und halte die L- und R-Tasten für drei Sekunden gedrückt, um den **Schlaf-Modus** zu aktivieren.

DER KAMPF

Während deines Abenteuers wirst du vielen Gegnern im Kampf gegenüberstehen. Zusätzlich zu direkten Angriffen mit Waffen kannst du auch mit Dschinns und Psynergy angreifen.



DER KAMPF VOM ANFANG BIS ZUM ENDE

Triffst du in einem Labyrinth oder auf der Weltkarte auf einen Gegner, entbrennt sofort ein Kampf. Zu Beginn jedes Kampfes kannst du die Option RÜCKZUG wählen, doch wird es dir nicht immer gelingen, zu entkommen.

Wählst du KÄMPFEN könntest du deine Gegner überraschen und zuerst angreifen. Ebenso kann es dir aber passieren, dass du überrascht wirst…

Die Kämpfe sind rundenbasiert. Zu Beginn jeder Runde musst du für jedes Mitglied deines Teams eine Aktion festlegen. Anschließend führen deine Freunde und die Gegner ihre Aktionen aus. Die Reihenfolge hängt von ihrer Geschwindigkeit ab.

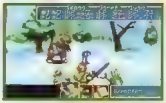
Der Kampf endet, wenn alle Gegner geflüchtet sind oder besiegt wurden. Sollten allerdings alle deine Team-Mitglieder im Kampf besiegt worden sein, endet nicht nur der Kampf, sondern das Spiel! In diesem Fall musst du nochmals von der letzten Stadt oder dem letzten Labyrinth, das du besucht hast, beginnen.

KOMMANDOS VOR DEM KAMPF

Vor jeder Kampfrunde hast du die Wahl, ob du kämpfen willst oder nicht.

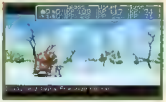
KOMMANDO KÄMPFEN

Wähle dieses Kommando, um den eigentlichen Kampf zu beginnen. Eine genaue Beschreibung der Kampf-Kommandos folgt.



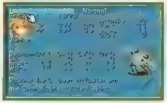
KOMMANDO RÜCKZUG

Wähle dieses Kommando, um einen Fluchtversuch zu starten. Misslingt dir dieses Vorhaben, musst du allerdings eine Runde lang alle Angriffe deiner Gegner über dich ergehen lassen.



KOMMANDO STATUS

Wähle dieses Kommando, um den Status deiner Charaktere zu überprüfen. Bevor du in den Kampf ziehst, solltest du eventuell die KP und die verfügbare Psynergy deines Teams prüfen.



Wie man zu den Kommandos vor dem Kampf zurückkehrt, nachdem man bereits KÄMPFEN gewählt hat

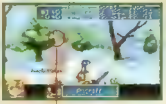
Drücke den B-Knopf, wenn du wieder zu den Kommandos vor dem Kampf zurückkehren willst, nachdem du bereits KÄMPFEN gewählt hast. Diese Kommandos sind auch während des Kampfes nach jeder Kampfrunde verfügbar.

KOMMANDOS IM KAMPF

Sobald der Kampf begonnen hat, stehen dir die hier erklärten sechs Kommandos zur Verfügung, um deine Gegner zu bekämpfen.

KOMMANDO IM KAMPF — ANGRIFF

Wähle dieses Kommando, um einen Gegner mit einer Waffe anzugreifen. Wähle mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes den Gegner an, den du treffen möchtest und drücke den A-Knopf. Ergreift der ausgewählte Gegner die Flucht oder wird er besiegt, bevor du angreifen kannst, führst du automatisch den Befehl VERT. (Verteidigung) aus.



KOMMANDOS IM KAMPF — PSYNERGY

Du kannst Psynergy einsetzen, um Gegner anzugreifen oder deine Team-Mitglieder zu heilen. Wähle mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes eine Psynergy aus und drücke den A-Knopf.

Wähle als nächstes mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes ein Ziel aus. Manche Psynergy-Typen verfügen über einen größeren Wirkungsbereich als andere.

Hinweis! Über den Umgang mit Psynergy!

Jeder Psynergy-Typ verfügt einen bestimmten Wirkungsbereich. Psynergy mit einem großen Wirkungsbereich wirkt auf alle getroffenen Ziele unterschiedlich stark. Wenn du Gegner mit Psynergy angreifst, bedenke diesen Umstand, bevor du dich für ein bestimmtes Ziel entscheidest.

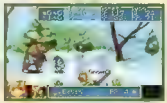
PSYNERGY, DIE UNTERSCHIEDLICH STARK WIRKT

Eine Psynergy, die mit unterschiedlicher Stärke auf mehrere Ziele wirkt, entfaltet die größte Wirkung auf den Gegner oder das Team-Mitglied in der Mitte des ausgewählten Bereichs. Je weiter das Ziel von der Mitte des Wirkungsbereiches entfernt ist, desto schwächer fällt der Effekt der Psynergy aus (es gibt allerdings Ausnahmen). Wenn du die Ziele für deine Psynergy auswählst, merke dir, dass der größte der eingeblendeten Cursor jenes Ziel kennzeichnet, das am stärksten betroffen wird.

Der Gegner in der Mitte bekommt den meisten Schaden ab.

VERÄNDERUNG DES WIRKUNGSBEREICHES

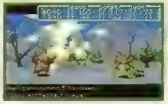
Abhängig davon, welches Hauptziel du für eine Psynergy auswählst, kann sich auch der Wirkungsbereich verändern. Im Bild rechts siehst du, wie eine Psynergy, die auf drei Gegner wirkt, auf den Gegner rechts außen konzentriert wird. In diesem Fall umfasst der Wirkungsbereich nicht drei Gegner, sondern nur zwei.



Der Wirkungsbereich einer Psynergy hängt davon ab, welches Hauptziel du wählst.

PSYNERGY ÄNDERT SICH, NACHDEM EIN DSCHINN ENTFESSELT WURDE

Setzt du während des Kampfes das DSCHINN-Kommando ein, um einen Dschinn zu entfesseln, andert sich die Klasse und die verfügbare Psynergy des Charakters. Bedenke also, dass der Einsatz eines Dschinns eventuell Psynergy deaktiviert, die du noch einsetzen wolltest.



BENUTZE NICHT ZU VIEL PSYNERGY

Psynergy ist sehr hilfreich, aber sei vorsichtig, dass du sie nicht zu oft einsetzt. Spare sie für Situationen, in denen du sie wirklich brauchst. Übernachtest du in einem Gasthof oder setzt bestimmte Items ein, kannst du deine Psynergy-Punkte wieder auffüllen. Auch wenn du eine bestimmte Strecke zurücklegst, füllen sich deine Psynergy-Punkte langsam wieder auf.

Beispiele für Psynergy

In diesem Spiel stehen dir viele verschiedene Formen der Psynergy zur Verfügung. Einige davon sind hier aufgelistet.

ERD-PSYNERGY

Name	benötigte PP	Wirkungsbereich	Effekt
HEILUNG	3	1	Stellt 70 KP wieder her.
BEBEN	4	3	Angriff mit Erdbeben
WACHSTUM	4	1	Im Kampf einsetzen und ..?
STALAGMIT	5	1	Angriff mit Stalagmiten.
FÄNGER	1		Zum „Fangen" kleiner Objekte.
RÜCKZUG	6		Teleport zum Verlies-Eingang.

FEUER-PSYNERGY

Name	benötigte PP	Wirkungsbereich	Effekt
FLAMME	4	3	Angriff mit Flammen.
WÄCHTER	3	1	Erhöht die Verteidigung.
FEUER	6	3	Angriff mit Feuerbällen.
HITZE-WELLE	6	1	Angriff mit Hitze
VER-SCHIEBER	2		Zum Bewegen von Objekten

WASSER-PSYNERGY

Name	benötigte PP	Wirkungsbereich	Effekt
HEILUNG	4	1	Stellt 100 KP wieder her.
GIFT-HEILUNG	2	1	Entgiftet den Körper.
FROST	5	3	Im Kampf einsetzen und...?
REGEN-SCHAUER	5	3	Im Kampf einsetzen und...?

WIND-PSYNERGY

Name	benötigte PP	Wirkungsbereich	Effekt
WIRBEL-WIND	5	3	Angriff mit Tornado
BLITZ-STRAHL	6	3	Angriff mit Sturm.
BLITZ	4	1	Angriff mit Blitz.
TÄUSCHUNG	4	3	Täuscht mehrere Gegner.

KOMMANDO IM KAMPF — DSCHINN

Mit diesem Kommando kannst du einen verbündeten Dschinn entfesseln oder einen Dschinn auf Standby setzen.

Bedingungen für den Einsatz von Dschinns

Während eines Kampfes kannst du mit Hilfe des DSCHINN-Kommandos verschiedene Effekte erzielen – abhängig vom momentanen Status der Dschinns. Wenn sich alle deine Dschinns gerade in der Erholungsphase befinden, kannst du das DSCHINN-Kommando zwar anwählen, doch ansonsten kannst du nichts weiter machen.

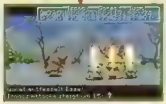
Status des Dschinns	Dschinn-Kommando-Optionen
Verbündet	Entfessle einen Dschinn oder setze ihn auf Standby
Standby	Bündnis mit dem Dschinn
Erholung	Nichts

ENTFESSELN VON VERBÜNDETEN DSCHINNS

Wähle zuerst einen Dschinn aus. Du kannst jeden verbündeten Dschinn freisetzen (Namen von verbündeten Dschinns werden weiß angezeigt). Der Effekt im Kampf und jegliche Status-Veränderungen werden ebenfalls angezeigt. Drücke danach den A-Knopf.

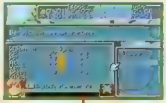
Wenn du einen Dschinn freisetzt, greift er einen Gegner an oder entfaltet seine unterstützende Wirkung auf ein oder mehrere Team-Mitglied/er. Je nachdem, um welchen Typ Dschinn es sich handelt, musst du entweder einen Gegner als Ziel für die Dschinn-Attacke auswählen, oder ein Mitglied deines Teams für den Zauber des Dschinns aussuchen.

Wenn du im Kampf mit deinem Zug dran bist, entfesselt der Dschinn seine Attacke oder seine unterstützende Wirkung. Danach steht der entfesselte Dschinn auf Standby. In der nächsten Runde kannst du daher das RUFEN-Kommando benutzen.



BÜNDNIS MIT EINEM DSCHINN AUF STANDBY

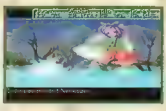
Wähle zuerst einen Dschinn, mit dem du dich verbünden willst. Wähle dazu einen der Dschinns aus, deren Namen rot angezeigt werden. Der Status des Dschinns und die Auswirkungen auf den Status seines Trägers werden eingeblendet. Drücke den A-Knopf, sobald du dich für einen Dschinn entschieden hast.



Wenn der Zeitpunkt für deinen Zug in einer Kampfrunde gekommen ist, gehst du mit dem Dschinn ein Bündnis ein. In der nächsten Runde kannst du den verbündeten Dschinn entfesseln.

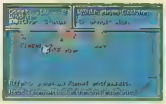
KOMMANDO IM KAMPF — RUFEN

Rufst du einen Dschinn, der auf Standby ist, kannst du einen mächtigen Geist beschwören. Jeder Dschinn, der so gerufen worden ist, geht danach automatisch zur Erholungsphase über.



Die Grundlagen des Rufens

Um einen Geist beschwören zu können, muss mindestens ein Dschinn auf Standby stehen. Da du im Laufe des Abenteuers immer mehr Dschinns finden wirst, erhöht sich auch die Anzahl der Geister, die du beschwören kannst. Abhängig von der Zahl und des Typs der Dschinns, die du zum Rufen einsetzt, ändert sich auch die Art des Geistes, den du beschwören kannst.



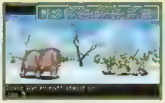
WIE MAN RUFT

1 Wähle RUFEN und drücke den A-Knopf. Wähle mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes den Geist aus, den du beschwören willst und drücke nochmals den A-Knopf.

☞ Hinweis! Jeder kann rufen!

Zwar kann jeder Charakter nur jene Dschinns mit dem DSCHINN-Kommando kontrollieren, die er selbst trägt, aber solange auch nur ein Team-Mitglied einen Dschinn auf Standby hat, kann jeder diesen Dschinn zum RUFEN benutzen. Solange genug Dschinns auf Standby sind, können zwei Team-Mitglieder denselben Geist in einer Runde beschwören.

2 Wähle die Gegner aus, die von dem gerufenen Geist angegriffen werden sollen. Drücke Links oder Rechts auf dem ✚Steuerkreuz, um ein Ziel auszuwählen. Drücke anschließend den A-Knopf. Wenn du einen Geist rufst, erhöht sich für die Dauer des Kampfes deine elementare Kraft des Typs, dem auch der Geist angehört. Je stärker der Geist ist, desto mehr wird die elementare Kraft erhöht.



☞ Hinweis! Die Effekte des Rufens

Die Anzahl der Dschinns auf Standby wird nach Typen geordnet im **Beschwörungs-Auswahl-Menü** angezeigt. Jedes Mal, wenn du Dschinns zum Rufen einsetzt, verringert sich diese Anzahl entsprechend des Typs und der Menge der Dschinns, die für den Ruf verwendet worden sind. Wenn sich diese Anzahl verringert, wird auch die Zahl der verfügbaren Geister kleiner. Allerdings geht die Kraft von Dschinns und Geister niemals gänzlich zur Neige. Nachdem sich die Dschinns erholt haben und wieder auf STANDBY gesetzt worden sind, kannst du jederzeit wieder nach Geistern rufen.

WIRKUNGSBEREICH DER GERUFENEN GEISTER

Gerufene Geister greifen alle Gegner an. Bewegst du den Cursor mit Hilfe des ✚Steuerkreuzes, um einen Gegner auszuwählen, den der Geist angreifen soll, bewegt sich der Cursor zwischen den Gegnern, wie auf dem nebenstehenden Bild dargestellt. Auf diese Weise kannst du auswählen, welcher der Gegner den meisten Schaden abbekommen soll.

☞ Hinweis! Nach dem Rufen

Alle Dschinns, die zum Rufen eingesetzt worden sind, fallen sofort nach dem Erscheinen des Geistes in die Erholungsphase. Diese Dschinns verbünden sich entweder nach einer Kampfrunde oder nachdem du ein paar Schritte gelaufen bist, automatisch wieder mit dem entsprechenden Charakter. Während du herumwanderst weist dich ein akustisches Signal darauf hin, wenn ein Dschinn von der Erholungsphase zum BÜNDNIS übergeht.

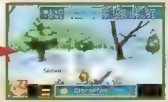
Geister, die man rufen kann

Dein Team kann viele verschiedene Geister rufen. Erhöht sich die Anzahl der Dschinns, die auf Standby sind, wirst du auch in der Lage sein, mehr Geister zu rufen.

Name des Geistes	Benötigte Dschinn	Beschreibung
VENUS	1 Erd-Dschinn	Ein Geist der Erde.
MARS	1 Feuer-Dschinn	Ein Geist des Feuers.
RAMSES	2 Erd-Dschinns	Der untote Wächter eines Pharaos.
KIRIN	2 Feuer-Dschinns	Eine flammenumhüllte Kreatur

KOMMANDO IM KAMPF — ITEM

Einige Items, die du bei dir trägst, kannst du auch im Kampf einsetzen. Wähle zuerst das Item, dass du einsetzen willst und drücke den A-Knopf. Wähle als Nächstes ein Ziel, an dem das Item eingesetzt werden soll. Abhängig von der Art des Items kann das Ziel ein Team-Mitglied oder ein Gegner sein. Drücke nach der Auswahl des Ziels den A-Knopf.

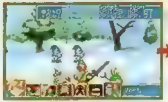


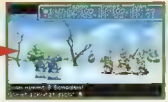
Hinweis! Nicht alle Items können im Kampf eingesetzt werden!

Items, die im **Item-Auswahl-Bildschirm** gelb angezeigt werden, können im Kampf nicht eingesetzt werden. Die Namen von einsetzbaren Items werden weiß angezeigt.

KOMMANDO IM KAMPF — VERT. (VERTEIDIGUNG)

Indem du dich verteidigst, kann der Schaden, der dir durch eine gegnerische Attacke zugeführt wird, verringert werden. Wähle das VERT.-Kommando mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes und drücke den A-Knopf. Hat ein Charakter nur mehr wenige KP oder ist gerade nichts für ihn zu tun, solltest du VERT. anwenden.





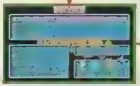
DIE KAMPF-ARENA

In der Arena kannst du gegen Horden von Monstern antreten oder das Team eines Freundes herausfordern. Befindest du dich im **Arena-Modus**, stehen dir weder das **Pausen-Menü** noch der **Schlaf-Modus** zur Verfügung.

▶ Lies bitte alle wichtigen Informationen bezüglich des Link-Kampfes durch, bevor du einen solchen beginnst.

DAS BETRETEN DER ARENA

Wähle im **Start-Menü** KAMPF. Anschließend gelangst du zum **Datei-Auswahl-Bildschirm**. Wähle mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes eine Datei, mit der du den Arena-Kampf starten willst und drücke den A-Kampf. Nach der Auswahl einer Datei befindest du dich im Warteraum der Arena.



Diese Tafel zeigt die längste Siegesfolge, die du in der Arena erlangt hast.

Sprich mit dieser Person, um die gleiche Dienste in Anspruch zu nehmen, die auch ein HEILIGTUM anbietet.

Sprich mit dieser Person, um zu erfahren, wie viele Monster-Kämpfe du gewonnen hast.

Rezeption
Sprich mit dem Mädchen an diesem Schalter, um einen Kampf zu beginnen.

Gladiatoren-Kreis

Link-Kampf-Rekord-Schalter
Sprich den Mann von vorne an, um die Gesamtanzahl deiner Siege zu erfahren. Sprichst du mit ihm von der linken Seite des Schalters aus, erfährst du deine längste Siegesfolge.

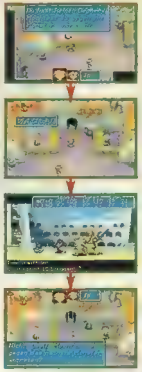
Gehe hier entlang, um zum Start-Menü zu gelangen.

MONSTER-KAMPF — EIN SPIELER

Trittst du an die Rezeption, ohne vorher einen zweiten Game Boy Advance verbunden zu haben, kannst du an einem MONSTER-KAMPF teilnehmen. Sprich zu dem Mädchen am Schalter und wähle JA, um zu beginnen. Wähle NEIN, um wieder abzubrechen. Wenn du bereit bist, in den Kampf zu ziehen, tritt in den Gladiatoren-Kreis rechts des Schalters. Hast du den Kreis betreten, öffnet sich die Tür vor dir und der Kampf kann beginnen.

Monster-Kämpfe unterliegen den gleichen Regeln wie die Kämpfe während deines Abenteuers.

Wenn der Monster-Kampf vorüber ist, kehrst du wieder in den Warteraum zurück. Hast du einen Monster-Kampf gewonnen, steht es dir frei, einen weiteren Kampf zu bestreiten. Wähle JA, um die Kämpfe fortzusetzen. Drücke den B-Knopf, um abzubrechen. Der Monster-Kampf endet, sobald du einen Kampf verlierst.



MONSTER-KAMPF-INFO

- In Monster-Kämpfen erscheinen nur Monster, die du bereits während deines Abenteuers besiegt hast.
- Solltest du nach einem gewonnenen Kampf aufhören, werden die KP und PP deines Teams wieder vollständig aufgefüllt. Solltest du allerdings weiterkampfen, musst du auf diesen Komfort verzichten.
- Monster-Kämpfe können solange weitergeführt werden, bis alle deine Team-Mitglieder besiegt worden sind
- In Monster-Kämpfen erhältst du weder Münzen noch Erfahrungspunkte.

LINK-KAMPF — ZWEI SPIELER

Ist ein zweiter Game Boy Advance mit deinem verbunden, kannst du an der Rezeption Ein- oder Zwei-Spieler-Kämpfe beginnen. Nimmt dein Gegner deine Herausforderung an, kann der Kampf beginnen. Tritt in den Kreis rechts der Rezeption. Stehen beide Spieler in ihren Kreisen, öffnet sich die Tür und der Kampf beginnt.

Gegen das Team eines Freundes zu kämpfen unterscheidet sich nicht von den anderen Kämpfen während deines Abenteuers. Zu Beginn jeder Runde geben die Spieler ihre Befehle ein. Anschließend werden die Aktionen der Kampfrunde ausgeführt. Ist der Kampf vorüber, kehrst du wieder in den Warteraum zurück.

▶ Wenn das Game Boy Advance Game Link™-Kabel nicht korrekt eingesteckt worden ist, stehen nur Monster-Kämpfe zur Verfügung.

Link-Kampf-Resultate werden automatisch gespeichert. Du kannst sie am Link-Kampf-Schalter einsehen. Jedes Mal, wenn du einen neuen Link-Kampf beginnen willst, musst du an diesen Schalter treten.

LINK-KAMPF-INFO

Der Charakter rechts außen wird nicht am Kampf teilnehmen können

- Eine Gruppe von bis zu drei Charakteren kann an einem Link-Kampf teilnehmen. Der Charakter rechts außen wird nicht am Kampf teilnehmen können.
- In Link-Kämpfen erhältst du weder Münzen noch Erfahrungspunkte.
- Sobald ein Spieler alle seine Kommandos eingegeben hat, bleiben dem anderen Spieler nur noch 15 Sekunden für seine Kommandos. Andernfalls gehen alle seine Charaktere, die noch kein Kommando erhalten haben, zur Verteidigung (VERT.) über.

1 VALE	8 BARRIKADE VON BILIBIN	15	
2 HEILIGTUM VON SOL	9 KOLIMA	16	
3 VAULT	10 TEMPEL VON FUCHIN	17	
4 LUNPA	11 XIAN	18	
5 BILIBIN	12 ALTIN UND DIE MINEN	19	
6 IMIL	13 TEMPEL DES LAMA	20	
7 MERKUR-LEUCHTTURM	14 KALAY	21	

Trage Namen von unentdeckten Orten in die freien Flächen ein, sobald du sie findest.

DIE BESCHWÖRUNGEN

SYMBOL	NAME	BENÖTIGTE DSCHINNS
	VENUS	1 ERDE
	RAMSES	2 ERDE
	OSTARA	3 ERDE
	MERKUR	1 WASSER
	NEREIDE	2 WASSER
	NEPTUNOID	3 WASSER

SYMBOL	NAME	BENÖTIGTE DSCHINNS
	MARS	1 FEUER
	KIRIN	2 FEUER
	TIAMAT	3 FEUER
	JUPITER	1 WIND
	ATALANTA	2 WIND
	PROCNE	3 WIND

CHARAKTER- UND KLASSEN-LISTE

ISAAC

KLASSE	DSCHINNS
JUNKER	
RITTER	1 ERDE
GALAN	4 ERDE
SCHWERTK.	1 WASSER
VERTEIDIGER	2 WASSER
KAVALIER	4 WASSER
LEHRLING	1 WIND
ILLUSIONIST	2 WIND
FEEN-RITTER	4 WIND
RAUFBOLD	1 FEUER
WILDER	2 FEUER
BARBAR	4 FEUER

IVAN

KLASSE	DSCHINNS
WIND SHIFHR	
MAGIER	2 WIND
GEWEIHTER	4 WIND
SEHER	1 ERDE
WAHRSAGER	2 ERDE
SCHAMANE	4 ERDE
PILGER	1 FEUER
WANDERER	2 FEUER
ASKET	4 FEUER
EREMIT	1 WASSER
ÄLTESTER	2 WASSER
LEHRMEISTER	4 WASSER

GARET

KLASSE	DSCHINNS
WÄCHTER	
SOLDAT	2 WIND
KRIEGER	4 WIND
SCHWERTK.	1 ERDE
VERTEIDIGER	2 ERDE
KAVALIER	4 ERDE
LEHRLING	1 FEUER
ILLUSIONIST	2 FEUER
FEEN-RITTER	4 FEUER
RAUFBOLD	1 WASSER
WILDER	2 WASSER
BARBAR	4 WASSER

MIA

KLASSE	DSCHINNS
AUGURI	
MAGIER	2 WIND
GEWEIHTE	4 WIND
SEHER	1 ERDE
WAHRSAGER	2 ERDE
SCHAMANE	4 ERDE
PILGER	1 FEUER
WANDERER	2 FEUER
ASKET	4 FEUER
EREMIT	1 WASSER
ALTESTER	2 WASSER
LEHRMEISTER	4 WASSER

Probiere verschiedene Kombinationen von Dschinns, um noch weitere Klassen zu finden!

DSCHINNI-LISTE

ELEMENT	NAME	AUSWIRKUNG DES BÜNDNISSES	FÄHIGKEIT IM KAMPF
ERDE	KIESEL	KP+8, PP+4, ATK+3	Schneller Hieb
	GRANIT	KP+9, VER+2, SNL+2, GLÜCK+1	Schadensreduzierung
	QUARZ	KP+10, PP+3, SNL+3	Belebt einen Charakter wieder
	RANKE	KP+12, PP+4, VER+3, GLÜCK+1	Senkt gegn. SNL
	KNOSPE	KP+10, ATK+3, GLÜCK+1	Stiehlt gegn. KP
WASSER	SPRUDEL	KP+9, PP+4, VER+3	Stellt KP wieder her
	GEYSIR	KP+12, ATK+3, GLÜCK+1	Senkt gegn. ATK
	NEBEL	KP+11, ATK+4	Versetzt Gegner in Schlaf
	QUELLE	KP+8, PP+4, SNL+3	Füllt KP des Teams auf
	PIN	KP+9, ATK+4, GLÜCK+1	Senkt gegn. VER
FEUER	ESSE	KP+10, ATK+2, SNL+2, GLÜCK+2	Hebt ATK des Teams
	FIEBER	KP+12, ATK+3, GLÜCK+1	Täuscht Gegner
	KORONA	KP+12, EP+3, VER+3, GLÜCK+1	Erhöht VER
	LOHE	KP+8, ATK+3	Lähmt Gegner
	GLUT	KP+9, PP+4, ATK+2, SNL+2	Füllt PP des Teams auf
WIND	BÖE	KP+9, ATK+2, SNL+2	Wind-Attacke
	BRISE	KP+12, PP+5, VER+2, GLÜCK+1	Erhöht element. Widerstand
	ZEPHYR	KP+11, PP+3, SNL+2, GLÜCK+1	Erhöht SNL des Teams
	SMOG	KP+9, ATK+3	Täuscht Gegner
	MILAN	KP+8, PP+4, SNL+3	Ermöglicht Doppel-Angriff

PSYNERGY AUSSERHALB DES KAMPFES

Benutze die L- und R-Tasten für alle ab hier angeführten Psynergys, um Abkürzungen festzulegen. Dies ist äußerst hilfreich, wenn du z.B. versuchst, die Gedanken von Menschen in Städten und Dörfern zu lesen. Siehe auch Kapitel „Die Reise durch das Land" zum Thema Abkürzungen.

SYMBOL	NAME	EFFEKT	BENÖTIGTE PP
	VERSCHIEBER	Bewegt ein Objekt	2
	RÜCKZUG	Teleport zum Eingang eines Verlieses	6
	GEISTLESER	Liest Gedanken anderer Personen	1
	KRAFTWELLE	Sendet eine Schockwelle aus	2
	TELEKINESE	Hebt schwere Objekte	2
	ENTHÜLLUNG	Enthüllt Unsichtbares	1
	TARNKAPPE	Versteckt dich im Schatten	1
	ERSTARRUNG	Hält ein bewegliches Objekt an	2
	LASTENHEBER	Hebt und bewegt leichte Objekte	2
	FÄNGER	Ergreift leichte Objekte	1
	WACHSTUM	Lässt Ranken wuchern	4
	WIRBELWIND	Bläst Laub hinfort	5
	FROST	Lässt Pfützen zu Säulen erstarren	5

SYMBOL	NAME	EFFEKT	BENÖTIGTE PP
	REGENSCHAUER	Löscht kleine Feuer und Tornados	5
	HEILUNG	Füllt 70 KP auf	3
	HEILWASSER	Füllt 150 KP auf	7
	SEGNUNG	Füllt 300 KP auf	10
	GEBET	Füllt 100 KP auf	4
	TIEFES GEBET	Füllt 200 KP auf	8
	STOSSGEBET	Füllt 1000 KP auf	12
	WUNSCH	80 KP für jeden	9
	WUNSCHQUELLE	160 KP für jeden	13
	REINHEIT	400 KP für jeden	20
	PHÖNIX	Belebt einen Charakter wieder	15
	GIFTHEILUNG	Heilt vergifteten Freund	2
	VERMEIDUNG	Reduziert gegnerische Angriffe	5

WIE MAN DAS GAME BOY ADVANCE GAME LINK-KABEL BENUTZT

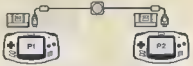
Hier findest du alle Informationen die du brauchst, um zwei Game Boy Advance-Systeme miteinander zu verbinden.

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: .... Eines pro Spieler
Spielmodule: .... Ein Modul pro Spieler
Game Boy Advance Game Link-Kabel: .. .. Ein Kabel

Erforderliche Schritte

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

Hinweis: Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du kein originales Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn das Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn das Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn das Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*
- *Schalte keines der Game Boy Advance-Systeme aus, während ein Datenaustausch stattfindet*

Art.-Nr. 1520647 M · 10.02/Ing. [1001/FRA/AGB]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Merci d'avoir choisi le jeu GOLDEN SUN™ pour le système de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

IMPORTANT: Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

© 2001, 2002 NINTENDO/CAMELOT.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO., LTD.
© 2002 NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

SOMMAIRE

La vague noire du chaos deferle... 5
Maitriser les commandes 6
Commencer votre quete 7
Menu principal
- Nouveau 8
- Continuer 8
- Copier 9
- Effacer 9
- Combat 9

Les mystiques 10
Djinn : Les esprits elementaires ... 12
Voyager 14
Commandes generales
- Psynergie 14
- Djinn 16
- Objet 21
- Statut 24

Classes de personnages 28
Magasins, auberges et temples 30
Menu pause 33
Combattre vos adversaires 34
Commandes d'avant le combat
- combattre 35
- Fuir 35
- Statut 35

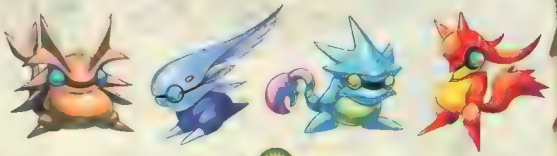
Commandes de combat
- Attaquer 36
- Psy 36
- Djinn 39
- Invoquer 41
- Objet 44
- Defendre 44

Arene de combat 45
Carte du monde 48
Invocations 49
Classes de personnages 50
Liste des Djinn 51
Psynergies utilisables en dehors des combats 52
Utiliser le cable Game Boy Advance Game Link 54

LA VAGUE NOIRE DU CHAOS DEFERLE...

Au pied du Mont Alpha, une montagne que l'on dit sacrée, se trouve un petit village appele Val. Pendant des millenaires, ses habitants les plus sages ont ete les gardiens du temple de Sol, un temple dans lequel sont preservees les secrets d'une science interdite : l'alchimie.

Le sceau qui preservait ces connaissances vient d'être brise. Un personnage mysterieux essaie de dechaîner sur le monde les pouvoirs de cette science dechue. Des pouvoirs si grands que celui qui les maîtrise ne connaît plus aucune limite : richesse infinie, vie eternelle, pouvoirs destructeurs illimites... Une fois reunies les puissances de l'eau, de la terre, de l'air et du feu, qui sont la base de toute forme de vie, le monde sera a la merci de celui qui en est le maître. Pour eviter ce terrible destin, un heros doit se dresser contre les forces du mal !



MAITRISER LES COMMANDES

Bouton L
- Utiliser les raccourcis Psynergie
- ▲ Observer les alentours
- ★ Afficher l'**écran de statut**

Bouton R
- Utiliser les raccourcis Psynergie
- ▲ Afficher la carte du monde
  Utiliser la manette ✚ pour déplacer le curseur.
- ★ Afficher l'**écran de statut**

Manette ✚
- ● / ▲ Marcher (vous pouvez marcher en diagonale)
- ● Sauter vers l'avant
- ● Pousser un objet
- ★ / ■ Choisir une commande ou un objet

Bouton B
- ● / ▲ Courir (avec la manette ✚)
- ■ Afficher le message suivant
- ■ Annuler

START
- ● / ▲ Afficher le **menu pause**

SELECT
- ● / ▲ Afficher les commandes générales

Bouton A
- ● / ▲ Afficher les commandes générales
- ● / ▲ Examiner un objet
- ● / ▲ Parler
- ★ / ■ Afficher le message suivant
- ★ / ■ Confirmer la sélection

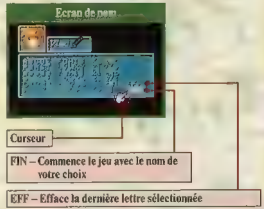
Légende
- ● Utiliser dans les villes, villages et donjons
- ▲ Utiliser sur la carte du monde (hors des villes, villages et donjons)
- ★ Utiliser en combat
- ■ Autre

COMMENCER VOTRE QUETE

Insérez votre cartouche GOLDEN SUN™ dans votre Game Boy Advance™ et mettez-le en marche. Une fois sur l'**écran titre**, appuyez sur START.

VOTRE PREMIERE PARTIE

L'**écran de nom** apparaîtra automatiquement. Déplacez le curseur avec la manette ✚ pour choisir les lettres et appuyez sur le bouton A pour les sélectionner. Si vous voulez effacer des lettres, appuyez sur le bouton B ou choisissez EFF sur la droite de l'écran. Une fois que vous aurez entré un nom de personnage, choisissez FIN sur la droite de l'écran et appuyez sur le bouton A pour confirmer. C'est maintenant que votre quête commence.



APRES AVOIR SAUVEGARDE UNE PARTIE

Si vous avez déjà sauvegardé une partie, le **menu principal** apparaîtra lorsque vous appuyez sur START sur l'**écran titre**.

Si vous sauvegardez une partie une fois le jeu terminé, vous ne pourrez plus continuer cette partie. Dans ce cas, vous trouverez uniquement EFFACER, COMBAT et NOUVEAU sur le **menu principal**.

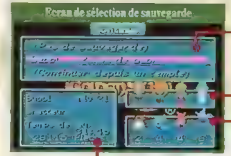
MENU PRINCIPAL — NOUVEAU

Pour commencer une nouvelle partie, choisissez NOUVEAU et appuyez sur le bouton A. L'**écran de nom** s'affichera. Entrez votre nom comme décrit sur la page précédente, sélectionnez FIN et appuyez sur A pour confirmer.

► Si les trois sauvegardes sont déjà utilisées, NOUVEAU n'apparaîtra pas sur le **menu principal**.

MENU PRINCIPAL — CONTINUER

En utilisant un fichier sauvegardé, vous pouvez continuer votre partie là où vous aviez sauvegardé. Choisissez le fichier que vous voulez reprendre avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A.



Astuce ! Vous pouvez sauvegarder à tout moment !

Dans GOLDEN SUN, vous pouvez sauvegarder votre jeu à tout moment, sauf au cours de certains évènements et pendant les combats.

MENU PRINCIPAL — COPIER

Vous pouvez copier le contenu d'une sauvegarde sur un autre fichier. Choisissez le fichier à copier avec la manette ✚ et appuyez sur A. La sauvegarde sera copiée automatiquement sur un fichier vierge.

► Si les trois fichiers de sauvegarde sont déjà occupés, l'option COPIER n'apparaîtra pas.

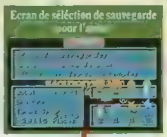
MENU PRINCIPAL — EFFACER

Choisissez cette option pour effacer une sauvegarde existante. Sélectionnez le fichier à effacer avec la manette ✚ et appuyez sur A. Les fichiers effacés ne peuvent pas être récupérés, alors soyez certain de vouloir effacer le fichier en question.

MENU PRINCIPAL — COMBAT

En utilisant un fichier de sauvegarde, vous pouvez combattre les monstres que vous avez déjà vaincus dans le jeu, ou vous pouvez affronter le groupe d'un de vos amis. Pour défier un ami, il vous faudra deux Game Boy Advance, deux exemplaires du jeu GOLDEN SUN avec des sauvegardes déjà existantes et un câble Game Boy Advance Game Link™.

► Si personne dans votre groupe n'a de Djinn, l'option COMBAT n'apparaîtra pas dans le **menu principal**.



LES MYSTIQUES

Les gens capables d'utiliser la PSYNERGIE (l'énergie psychique) sont appelés MYSTIQUES. Leur pouvoir leur vient des Anciens qui ont été anéantis pendant le Grand Cataclysme et qui a fait régresser la civilisation d'un millier d'années. Ils possèdent le pouvoir de la Psynergie qui tire ses sources de la science interdite qu'est l'alchimie.

VLAD (ECUYER)

Mystique de terre: 17 ans

C'est le héros de GOLDEN SUN. Il vient de Vale. Il maîtrise la Psynergie de terre et est un bon combattant.

GARET (GARDE)

Mystique de feu: 17 ans

Ami d'enfance de Vlad, Garet possède la Psynergie de feu ainsi qu'une grande force physique, ce qui fait de lui un guerrier exceptionnel.

LINA (PYROMANCIEN)

Mystique de feu: 17 ans

Lina vivait à Vale avec sa famille jusqu'à cette nuit où une tempête a coûté la vie à son frère.

SOFIA (AQUA-SAGE)

Mystique de l'eau: 17 ans

Elle est une descendante du clan des anciens qui protégeait le PHARE DE MERCURE. Sofia possède la Psynergie de l'eau. Grâce à ses pouvoirs de guérison, elle aide Vlad et les autres dans leur quête.

IVAN (EO-SAGE)

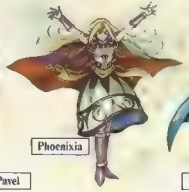
Mystique de l'air: 15 ans

Eduqué par un richissime marchand de KALAY, Ivan maîtrise la Psynergie de l'air. Les mystiques n'étant pas courants à Kalay, il est considéré par les gens qui l'entourent comme une curiosité.

ANTAGONISTES DE VLAD

Ce sont quelques un des mystérieux personnages que vous rencontrerez pendant vos aventures.

Pavel



Phoenixia

Salamandar

Alex

DJINN : LES ESPRITS ÉLÉMENTAIRES

Les Djinn sont les esprits de la terre, de l'eau, du feu et de l'air, les quatre éléments qui composent toute matière. Vous rencontrerez de nombreux Djinn pendant vos voyages et vous pouvez en capturer en les combattant. En utilisant efficacement leurs pouvoirs, vous pourrez augmenter la force de frappe de votre groupe.

Les quatre types de Djinn

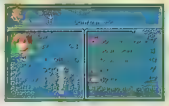
Les Djinn peuvent être répartis en quatre groupes: terre (VENUS), eau (MERCURE), feu (MARS) et air (JUPITER). Outre les Djinn représentés ci-dessous, vous trouverez au cours de vos aventures, des Djinn de chaque type. Les quatre Djinn ci-dessous représentent chaque élément.

Les Djinn renforcent vos personnages !

Utilisez la puissance des Djinn pour renforcer vos personnages et leur permettre de combattre d'une manière plus efficace.

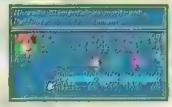
EFFETS DES DJINN VOL. 1: LIER UN DJINN AFFECTE LA CLASSE !

Quand vous liez un Djinn à un personnage, la classe de celui-ci peut changer. Changer de classe peut améliorer vos caractéristiques et vous donner accès à de nouvelles Psynergies. Les classes de vos personnages changent selon le type de Djinn que vous liez. Essayez d'en lier plusieurs de types différents pour découvrir toutes les possibilités.



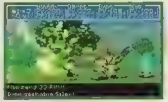
EFFETS DES DJINN VOL. 2: AUGMENTER LES CARACTERISTIQUES !

Quand vous liez un Djinn, vos caractéristiques qui ont une relation avec ce Djinn seront altérées. Par exemple, si vous liez un Djinn de feu, les attaques de votre personnage à base de feu feront plus de dégâts et sa résistance face aux attaques de feu des ennemis augmentera.



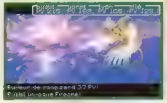
EFFETS DES DJINN VOL. 3: DECHAÎNER DES DJINN EN COMBAT !

Quand vous déchaînez un Djinn qui était lié à votre personnage, ce Djinn vous aidera directement. Chaque Djinn a un pouvoir différent, alors essayez-les tous !



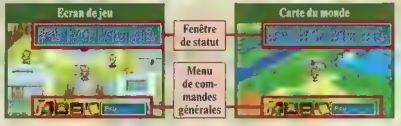
EFFETS DES DJINN VOL. 4: INVOQUEZ LES DJINN !

Lorsque vous aurez déchaîné un Djinn en combat, ou s'il était en attente, vous pourrez utiliser la commande INVOQUER. Vous pouvez invoquer de nombreuses puissances élémentaires et, plus vous utilisez de Djinn pour invoquer, plus l'invocation sera puissante.



VOYAGER

Au cours de vos aventures, vous visiterez de nombreux endroits. Appuyez sur le bouton A, lorsque vous êtes sur la carte du monde, dans les villes ou les donjons pour afficher le statut du groupe (nom, points de vie et points Psy), ainsi que les commandes du menu général. Si vous appuyez sur le bouton A lorsque vous vous trouvez face à un objet ou un individu, vous examinerez l'objet ou parlerez à la personne. Ci-dessous se trouve la description des commandes générales.



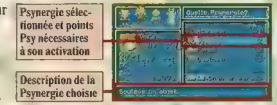
COMMANDES GENERALES — PSY

Choisir cette option pour utiliser votre Psynergie ou assigner des raccourcis.

COMMENT UTILISER LA PSYNERGIE

1 Faites gauche et droite sur la manette ✚ pour choisir le personnage qui a la Psynergie dont vous avez besoin et appuyez sur le bouton A.

2 Faites gauche et droite sur la manette ✚ pour choisir la Psynergie dont vous voulez vous servir et appuyez sur le bouton A. Si vous disposez de plus de cinq Psynergies différentes, faites gauche et droite sur la manette ✚ pour faire défiler les fenêtres de Psynergies. Appuyez sur les boutons L et R pour choisir un autre personnage. Si vous choisissez une Psynergie qui affecte les objets physiques (DEPLACER, FORCE, etc...), elle prendra effet dès que vous aurez confirmé votre sélection.



3 Si vous utilisez une Psynergie qui affecte un autre personnage (PURIFIER, PRIERE MIN., etc...), vous devrez choisir le personnage sur qui la Psynergie prendra effet en appuyant sur gauche et droite de la manette ✚, puis en appuyant sur le bouton A.

ASSIGNER DES RACCOURCIS PSYNERGIE

Vous trouverez sans doute cela pratique de pouvoir assigner une Psynergie dont vous vous servez fréquemment sur les boutons L ou R, de sorte qu'une simple pression sur ce bouton active la Psynergie en question.

1 Faites gauche et droite sur la manette ✚ pour choisir le personnage qui a la Psynergie que vous souhaitez assigner à un bouton, puis appuyez sur le bouton (L ou R) sur lequel vous voulez assigner cette Psynergie.

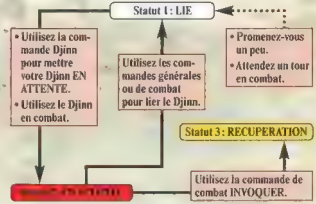
2 Les Psynergies qui peuvent être assignées à un raccourci seront mises en surbrillance. Servez-vous de la manette ✚ pour choisir une Psynergie et appuyez sur le bouton A pour assigner le raccourci.

COMMANDES GENERALES — DJINN

Utilisez cette commande pour lier des Djinn aux personnages ou pour les échanger.

Astuce! Statut des Djinn

Les Djinn ont trois types de statut. En fonction de ce statut, les commandes générales et les menus de combat sont différents.



Appuyez sur SELECT pour en savoir plus

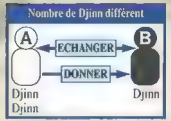
Si vous appuyez sur SELECT sur l'**écran de sélection de Djinn**, vous pourrez lire une explication détaillée des règles les concernant. Faites haut et bas sur la manette ✚ pour choisir l'un des sept sujets et appuyez sur le bouton A pour le lire.

Ces informations sont très importantes, alors faites bien attention à tout ce qui est écrit

OPTIONS DISPONIBLES AVEC LES COMMANDES GENERALES DES DJINN

- Changer le statut d'un Djinn (EN ATTENTE ⟷ LIE)
- Echanger un Djinn avec un autre personnage
- Donner un Djinn à un autre personnage

Quand vous échangez ou donnez un Djinn, les conditions suivantes prennent effet.



Le personnage A peut donner ou échanger un Djinn avec le personnage B qui a moins de Djinn. Le personnage B ne peut qu'échanger avec le personnage A qui a plus de Djinn.

▶ Vous ne pouvez pas échanger les Djinn qui sont en récupération.

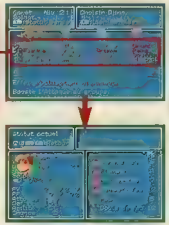
Quand deux personnages ont le même nombre de Djinn, ils peuvent échanger librement les Djinn dont ils disposent, mais ils ne peuvent pas les donner. Les Djinn doivent être échangés un par un.

CHANGER LE STATUT D'UN DJINN (EN ATTENTE ⟷ LIE)

1 Sur l'**écran de sélection de Djinn**, utilisez la manette ✚ pour choisir un Djinn lié ou en attente et appuyez sur le bouton A.

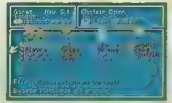
Appuyez sur le bouton L lorsque vous êtes sur l'**écran de sélection de Djinn** pour voir le statut et les Psynergies du personnage qui tient le Djinn que vous avez choisi.

- Blanc : indique un Djinn lié
- Rouge : indique un Djinn en attente
- Jaune : indique un Djinn en récupération

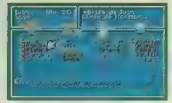


CHANGER DE STATUT AVEC LE BOUTON R

Sur l'**écran de sélection de Djinn**, vous pouvez changer le statut d'un Djinn entre LIE et EN ATTENTE en appuyant sur le bouton R. Si vous maintenez le bouton R enfoncé et appuyez sur SELECT, tous les Djinn en votre possession alterneront entre LIE et EN ATTENTE.



2 Les mots LIE et EN ATTENTE apparaissent au-dessus du nom des Djinn. Vous pouvez changer leur statut en plaçant le curseur sur ces mots et en appuyant sur le bouton A.



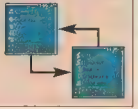
3 Une fenêtre vous demandant de confirmer votre décision de changer le statut du Djinn de EN ATTENTE à LIE apparaîtra. Faites bien attention aux changements de caractéristiques et de Psynergie et appuyez sur le bouton A si vous êtes d'accord avec les changements. Si vous voulez annuler, appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran précédent.

Statut du personnage

Quand le statut du Djinn change, la classe du personnage et son statut changent également. Les caractéristiques qui s'améliorent sont marquées d'une flèche jaune et celles qui diminuent sont marquées d'une flèche bleue.

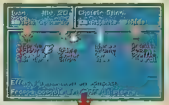
Psynergie du personnage

Au cas où les Psynergies d'un personnage changent avec le statut d'un Djinn, les nouvelles Psynergies sont affichées en jaune et celles qui sont perdues sont affichées en rouge. Quand une flèche apparaît près du nombre en haut à droite de l'écran, utilisez la manette ✚ pour voir la page de Psynergies suivante.

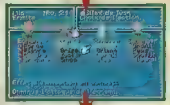


ECHANGER UN DJINN

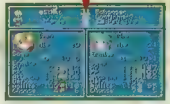
1 Sur l'**écran de sélection de Djinn**, utilisez la manette ✚ pour choisir un Djinn et appuyez sur le bouton A.

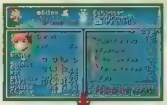


2 Vous pouvez échanger un Djinn avec les personnages qui ont l'option ECHANGER en-dessous d'eux. Choisissez le Djinn que vous souhaitez échanger et appuyez sur le bouton A.



3 Le statut des deux personnages procédant à l'échange de Djinn apparaîtra. Appuyez sur le bouton R sur cet écran pour alterner entre les Psynergies de ces deux personnages. S'il y a plus d'une fenêtre de Psynergies, utilisez la manette ✚ pour naviguer entre les fenêtres.





4 Après avoir visualisé tous les changements, appuyez sur le bouton A pour confirmer l'échange de Djinn. Si vous décidez d'annuler l'échange, appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran précédent.

DONNER UN DJINN

1 Sur l'**écran de sélection de Djinn**, choisissez un Djinn et appuyez sur le bouton A.

2 Vous pouvez donner le Djinn aux personnages qui ont l'option DONNER en-dessous d'eux. Choisissez un personnage et appuyez sur A.

3 Les statuts du personnage donnant le Djinn et celui du personnage recevant le Djinn seront affichés respectivement sur les côtés gauche et droit de l'écran. Appuyez sur le bouton R sur cet écran pour voir la Psynergie du personnage qui donne le Djinn et celle du personnage qui le reçoit. Quand il y a plus d'une fenêtre de Psynergie, utilisez la manette ✚ pour naviguer entre les fenêtres.

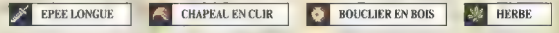
4 Après avoir visualisé tous les changements, appuyez sur A pour donner le Djinn. Si vous avez changé d'avis, appuyez sur B pour revenir à l'écran précédent.

► Les Djinn influencent également les classes de personnages.

COMMANDES GENERALES — OBJET

Vous pouvez acheter des objets dans les magasins et en trouver dans des coffres. Avec la commande OBJET, vous pouvez utiliser ces objets, les équiper et les donner à d'autres personnages. Un personnage peut porter jusqu'à 15 objets différents ainsi que 30 objets utilisables.

Il existe de nombreux objets différents dans le jeu. Certains d'entre eux ont des effets spéciaux s'ils sont équipés et d'autres peuvent vous permettre d'utiliser de nouvelles Psynergies.



UTILISER ET DONNER DES OBJETS

Servez-vous de la manette ✚ pour choisir le personnage qui détient l'objet à utiliser ou à donner et appuyez sur le bouton A.

Ensuite, utilisez la manette ✚ pour choisir l'objet à utiliser ou à donner. S'il y a plus d'une fenêtre d'objets, naviguez entre elles à l'aide de la manette ✚.

Description de l'objet choisi

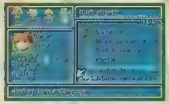
Si vous sélectionnez une armure ou une arme qui n'est pas équipée, les changements de statut entraînés si vous l'équipez sont affichés sur la gauche de l'écran. Une fois que vous aurez sélectionné un objet en appuyant sur le bouton A, utilisez la manette ✚ pour choisir UTIL. ou DONN. et appuyez à nouveau sur le bouton A.

Servez-vous de la manette ✚ pour sélectionner le personnage que vous voulez cibler avec l'objet ou à qui vous voulez donner l'objet. En donnant un objet que le destinataire peut équiper, vous verrez apparaître une fenêtre vous demandant si vous souhaitez équiper l'objet. Choisissez OUI ou NON et appuyez sur A pour confirmer.

EQUIPER ET ENLEVER DES OBJETS

A l'aide de la manette ✚ choisissez le personnage portant l'objet que vous désirez équiper ou enlever et appuyez sur A.

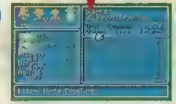
Choisissez l'objet que vous voulez équiper ou enlever et appuyez sur le bouton A. Faites gauche et droite sur la manette ✚ pour voir les autres fenêtres d'inventaire. Si vous choisissez une armure ou une arme qui n'est pas équipée, les effets entraînés en l'équipant apparaîtront sur le côté gauche de l'écran.



Sélectionnez EQUIPER ou ENLEVER avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A. Si vous choisissez ENLEVER, les changements qui en découleront seront affichés sur le côté gauche de l'écran.

PRECISIONS CONCERNANT LES OBJETS

Choisissez cette option pour afficher dans la partie gauche de l'écran les effets liés à l'utilisation ou à l'équipement d'un objet, ainsi que le nombre dont vous en disposez.



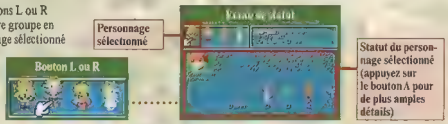
JETER UN OBJET

Vous pouvez jeter les objets dont vous n'avez plus besoin. Si vous avez plus de deux exemplaires de l'objet que vous désirez jeter, faites haut et bas sur la manette ✚ pour en choisir la quantité à jeter et appuyez sur le bouton A. Une fenêtre apparaîtra, vous demandant confirmation. Choisissez OUI pour jeter l'objet ou NON pour annuler et appuyez sur le bouton A. Faites bien attention à ne pas jeter d'objet dont vous pourriez encore avoir besoin! (Certains objets ne peuvent pas être jetés.)

COMMANDES GENERALES

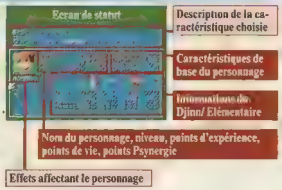
STATUT

A l'aide du STATUT, vous pouvez avoir de plus amples informations concernant les caractéristiques et les capacités de votre personnage. Si vous appuyez sur SELECT, vous aurez accès à la liste de vos Djinn.



PRECISIONS SUR L'ECRAN DE STATUT

Si vous choisissez un personnage et appuyez sur le bouton A, le statut de ce personnage apparaîtra. Si vous alignez le curseur sur une caractéristique, une description de celle-ci s'affichera en haut de l'écran.



INFORMATIONS CONCERNANT L'ECRAN DE STATUT

Niveau – Points d'expérience – PV – PP	
Rubrique	**Description**
NIV	Niveau de votre personnage.
EXP	Remportez des combats pour gagner des points d'expérience et ainsi augmenter le niveau de vos personnages. Placez le curseur ici pour voir combien de points d'expérience il vous manque pour atteindre le niveau supérieur.
PV	Ce sont les points de vie de vos personnages (le nombre de points de dégâts qu'ils peuvent subir). Le nombre de gauche représente vos PV actuels, alors que celui de droite représente vos PV maximum. Si vos PV tombent à 0, vous serez considéré comme vaincu
PP	Ce sont les points Psynergie de vos personnages (le nombre de points disponibles pour l'utilisation de Psynergies). Le nombre de gauche représente vos PP actuels et le nombre de droite votre maximum de PP. Le nombre de PP diminue à chaque utilisation de Psynergie.

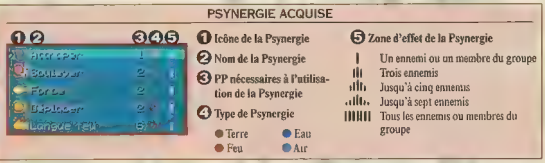
Les caractéristiques de base	
Rubrique	**Description**
ATTAQUE	Plus cette valeur est élevée, plus vous infligerez de dégâts.
DEFENSE	Plus cette valeur est élevée, moins vous subirez de dégâts des attaques directes de vos ennemis.
AGILITE	Plus cette valeur est élevée, plus vous aurez de chances d'avoir l'initiative en combat
CHANCE	La CHANCE augmente votre chance de résister aux attaques spéciales et aux modifications de statut.

Djinn / Eléments	
Rubrique	**Description**
DJINN	Montre vos Djinn liés et le nombre total de Djinn par élément.
NIV	Plus cette valeur est élevée, plus votre personnage est doué quant à l'utilisation des habilités élémentaires.
PUISS.	Montre votre puissance élémentaire pour chaque élément. Plus cette valeur est élevée, plus vous ferez de dégâts avec ce type d'attaque.
RESIST.	Plus cette valeur est élevée, moins vous subirez de dégâts face à ce type d'attaque

ALTERNER ENTRE LES ECRANS DE STATUT

Sur l'**écran de statut** des personnages, vous avez accès à d'autres informations en appuyant sur les boutons appropriés. En outre, sur certains écrans, en appuyant sur les boutons L ou R, vous pourrez lire d'autres informations concernant vos personnages.

Appuyez sur le bouton A lorsque vous êtes sur l'**écran inventaire** pour revenir sur l'**écran de statut**.



☞ Astuce! Changement de statut

Si vous subissez une attaque spéciale d'un monstre en combat, celle-ci peut provoquer un changement de statut. Ces changements peuvent être annulés avec l'utilisation de certaines Psynergies ou en visitant un TEMPLE.

POISON
Vous subissez des dégâts en étant empoisonné. Annulez cet état avec un ANTIDOTE ou avec PURIFIER.

PIQÛRE
Votre personnage sera engourdi et incapable d'agir. Annulez cet état avec RESTAURATION ou ELIXIR.

VAINCU
Votre personnage a été vaincu en combat et ne peut combattre. Annulez cet effet à un TEMPLE, en utilisant de l'EAU DE JOUVENCE ou RESSUSCITER.

DUPERIE
Votre personnage est en proie à une illusion qui lui fait manquer ses attaques. Annuler cet effet avec RESTAURATION ou ELIXIR.

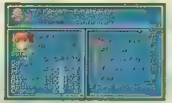
SOMMEIL
Votre personnage sera endormi et incapable d'agir. Annulez cet effet avec RESTAURATION ou ELIXIR

Il existe d'autres modifications de statut.

► DUPERIE, SOMMEIL et PIQURE sont dissipés lorsque votre personnage est vaincu.

CLASSES DE PERSONNAGES

Chaque personnage a une classe spécifique. Cette classe peut changer lorsque vous liez ou enlevez un Djinn. Lorsque la classe d'un personnage change, ses attributs changent également.



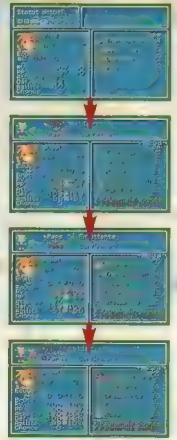
UN EXEMPLE DE CHANGEMENT DE CLASSE

Quand Vlad, le personnage principal, n'a pas de Djinn de lié à lui, sa classe est ECUYER.

Après avoir lié le Djinn d'eau, Peps, à Vlad, sa classe devient BRETTEUR.

Si vous mettez le Djinn d'eau en attente, sa classe redevient ECUYER.

En revanche, si vous liez à Vlad le Djinn de feu nommé Forge, sa classe deviendra BRUTE. C'est un court exemple des possibilités qui existent vis à vis des changements de classe.



EFFETS DES CHANGEMENTS DE CLASSE

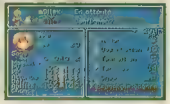
Quand la classe d'un personnage change, les changements suivants peuvent également se produire :

Changement des caractéristiques du personnage

Quand un personnage change de classe, les caractéristiques de ce personnage peuvent également changer. Les caractéristiques de ce personnage peuvent augmenter ou diminuer ou faire les deux.

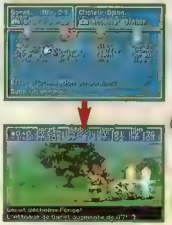
Changement des Psynergies

Les Psynergies disponibles changent avec la classe. Si vous changez de classe, faites bien attention à ne pas perdre une Psynergie qui pourrait vous être bien utile plus tard. Vérifiez bien que chaque changement vous convient avant de lier un Djinn.



EFFETS DECOULANT DU LIEN AVEC UN DJINN

Les classes de personnages dépendent du type de Djinn que vous avez lié à ce personnage. De plus, des Djinn de même type peuvent avoir des caractéristiques différentes. Tous ont un effet sur les caractéristiques de vos personnages s'ils y sont lié et tous ont des effets différents en combat. Essayez de trouver les combinaisons qui vous aideront le plus en combat.



- Si vous liez un Djinn de feu à un de vos personnages, la puissance élémentaire feu de ce personnage augmentera, lui permettant d'infliger plus de dégâts sur les attaques à base de feu.

MAGASINS, AUBERGES ET TEMPLES

Dans la plupart des villes et villages que votre groupe visitera, vous trouverez des MAGASINS, des AUBERGES et d'autres lieux qui proposent des services qui vous aideront à réussir votre quête.

MAGASINS D'ARMES, ARMURES ET OBJETS

Vous pouvez acheter entre autres des ARMES, des ARMURES et des HERBES dans ces magasins.

ACHETER — ACHETER DES OBJETS

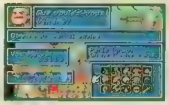
Choisissez les objets que vous désirez acheter avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A. S'il y a plus de sept objets différents disponibles, une flèche verte apparaîtra sur le côté droit de l'écran. Vous pouvez faire défiler cette liste à l'aide de la manette ✚.

Choisissez le personnage qui portera l'objet et appuyez sur le bouton A. Si ce personnage peut équiper l'objet en question, alors les changements de caractéristiques qui en découleront apparaîtront dans la partie inférieure droite de l'écran. Si vous ne pouvez pas équiper l'objet, dans ce cas, le message NON UTILISABLE s'affichera dans la fenêtre de statut. Dans un magasin d'objets, une liste de vos objets ainsi que des quantités dont vous en disposez s'affichera sur la partie inférieure droite de l'écran.

Un personnage qui vient d'acheter un objet aura la possibilité de l'équiper immédiatement, si cet objet lui est autorisé. Pour l'équiper, sélectionnez OUI et appuyez sur A, sinon, choisissez NON.

VENDRE — VENDRE VOS OBJETS DANS LES MAGASINS

Vous pouvez vendre des objets dans les MAGASINS. Le prix de vente sera affiché et vous aurez le choix entre OUI pour vendre et NON pour annuler.

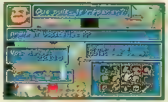


RELIQUES — ACHETER DES RELIQUES

Quelques fois, les boutiques proposent des RELIQUES. Vous pouvez les acheter de la même manière que vous auriez acheté un objet normal.

REPARER — REPARER UN OBJET CASSE

Les objets cassés sont marqués d'un X sur l'**écran inventaire**, mais ils peuvent être réparés. Si vous êtes d'accord avec le coût de la réparation, sélectionnez OUI pour le réparer ou NON pour annuler. Une fois l'objet réparé, vous pourrez vous en servir à nouveau.

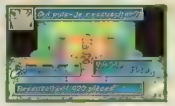


AUBERGES

Passer la nuit dans une auberge vous permettra de récupérer tous vos points de vie et vos points Psynergie. Le prix varie d'une ville à l'autre. Vous reposer dans une auberge ne ressuscitera pas vos personnages et ne guérira pas les effets modificateurs de statut.

TEMPLES

Dans les TEMPLES, vous pouvez ressusciter vos personnages, les guérir du poison ou de tout autre effet altérant leur statut. Vous ne pourrez utiliser ces services que si un membre de votre groupe souffre d'un de ces maux.



RESSUSCITER — RESSUSCITER UN PERSONNAGE

Vous pouvez ressusciter un personnage vaincu.

PURIFIER — GUERIR UN PERSONNAGE EMPOISONNE

Vous pouvez guérir un personnage qui a été empoisonné.

REPOUSSER — EXORCISER UN PERSONNAGE

Vous pourrez repousser l'esprit qui hante un personnage.

DELIVRANCE — AIDER UN PERSONNAGE MAUDIT

Vous permet d'enlever l'objet maudit qu'a équipé un personnage.

MENU PAUSE

Appuyer sur START arrêtera la partie et ouvrira le **menu pause** à tout moment à part pendant les combats et durant certains évènements.

MENU PAUSE — SAUVEGARDER VOTRE QUÊTE

Vous pouvez stocker jusqu'à trois sauvegardes à la fois. Choisissez l'une d'entre elles et appuyez sur le bouton A pour sauvegarder. Si vous enregistrez une sauvegarde sur un fichier déjà existant, vous perdrez toutes les données y étant sauvegardées. Faites attention, car il n'existe aucun moyen de récupérer des données effacées de cette manière.

► Ne jamais réinitialiser ou mettre la console en position OFF lorsque vous êtes en train de sauvegarder.

MENU PAUSE — VEILLE

Cette option est pratique pour une veille de courte durée. Si la veille dure trop longtemps, la console s'éteindra d'elle-même. Vous devriez sauvegarder votre partie et éteindre votre Game Boy Advance si vous ne comptez pas vous en servir pendant longtemps.

MENU PAUSE — CHANGER PARAMETRES

Changez chaque paramètre en utilisant la manette ✚. Si vous choisissez de mettre la VEILLE AUTO. sur OUI, le jeu s'éteindra de lui-même si vous n'appuyez sur aucune touche pendant un certain temps. Pour revenir au jeu, appuyez sur les boutons L et R.

► Maintenez les boutons L et R enfoncés pendant trois secondes pour mettre le jeu en veille.

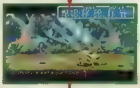
COMBATTRE VOS ADVERSAIRES

Vous affronterez de nombreux ennemis au cours de votre quête. Outre les attaques directes à l'aide d'une arme, vous pourrez également attaquer avec votre Psynergie ou vos Djinn.

LES COMBATS DU DEBUT A LA FIN

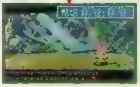
Si vous tombez nez à nez avec un ennemi dans un donjon ou sur la carte du monde, vous commencerez un combat. Au début de chaque tour de combat vous pourrez choisir de FUIR, mais vous ne réussirez pas à chaque fois.

Si vous choisissez de COMBATTRE, il se peut que vous preniez vos adversaires par surprise et remportiez l'initiative, mais la réciproque peut également vous arriver…



Un combat est divisé en tours. Au début de chaque tour, vous devez choisir une action pour chacun de vos personnages. Les héros et leurs ennemis agissent ensuite en fonction de leur agilité.

Le combat se termine lorsque tous vos adversaires ont fui ou ont été vaincus. En revanche, si tous vos personnages tombent au combat, vous aurez perdu. Dans ce cas, il vous faudra recommencer de la dernière ville dans laquelle vous êtes passé ou dans le dernier donjon que vous avez exploré.

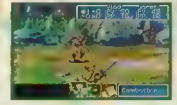


COMMANDES D'AVANT LE COMBAT

Avant chaque tour de combat, vous aurez la possibilité de combattre ou de fuir.

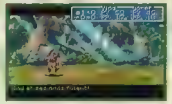
COMMANDES COMBATTRE

Choisir cette commande pour commencer le combat. Pour la description des commandes de combats, veuillez vous reporter aux pages suivantes.



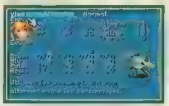
COMMANDES FUIR

Choisir cette commande pour essayer de vous enfuir sans combattre. Si vous ne réussissez pas à vous enfuir, vous subirez toutes les attaques de vos ennemis pour ce tour.



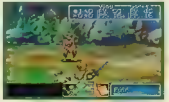
COMMANDES STATUT

Choisir cette commande pour voir le statut de vos personnages. Regardez combien il vous reste de PV et les Psynergies dont vous disposez avant de vous jeter en plein combat.



Revenir aux commandes d'avant le combat après avoir choisi COMBATTRE

Appuyez sur le bouton B si vous voulez revenir aux commandes d'avant le combat après avoir choisi COMBATTRE. Ces commandes réapparaîtront au début de chaque tour de combat.

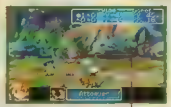


COMMANDES DE COMBAT

Une fois le combat commencé, vous pouvez utiliser l'une des six commandes décrites ici pour affronter vos adversaires.

COMMANDES DE COMBAT — ATTAQUER

Choisir cette commande pour effectuer une attaque frontale sur un de vos ennemis à l'aide de l'arme équipée. Utilisez la manette ✚ pour déplacer le curseur sur l'ennemi que vous voulez attaquer et appuyez sur le bouton A. Si l'ennemi que vous avez choisi d'attaquer fuit ou succombe avant votre attaque, votre personnage passera automatiquement sur DEFENDRE.

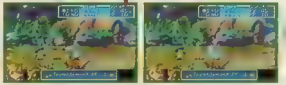


Curseur

COMMANDES DE COMBAT — PSY

Vous pouvez utiliser votre Psynergie pour attaquer un ennemi ou pour soigner des membres de votre groupe. Servez-vous de la manette ✚ pour sélectionner une Psynergie et appuyez sur le bouton A pour vous en servir.

Ensuite, à l'aide de la manette ✚, sélectionnez la cible de votre sortilège. Certaines Psynergies ont une zone d'effet plus large que d'autres.



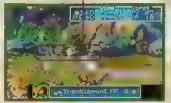
Astuce! Choses dont il faut se souvenir

Chaque type de Psynergie a sa zone d'effet bien spécifique. Les Psynergies ayant une zone d'effet importante affecteront différemment les cibles se trouvant à l'intérieur. Prenez en compte ces différences avant de choisir votre cible principale.

PSYNERGIES AFFECTANT DIFFEREMMENT LEURS CIBLES

Les Psynergies affectant différemment leurs cibles auront l'effet le plus important sur l'ennemi ou le membre du groupe au centre de la zone d'effet. Plus la cible se trouve loin de ce centre, moins l'effet de la Psynergie se fera ressentir (il existe des exceptions). En choisissant des cibles, souvenez-vous bien que le curseur le plus gros indique la cible qui subira le plus gros du sort.

Curseur



L'ennemi du milieu subira le plus de dégâts.

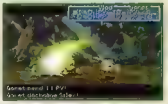
SI LA ZONE D'EFFET CHANGE

Selon la cible que vous aurez choisie, la zone d'effet de la Psynergie peut également changer. La photo d'écran, à droite, montre une Psynergie affectant jusqu'à trois ennemis centrée sur l'ennemi le plus à droite. Dans ce cas, la Psynergie n'affectera que deux ennemis et non trois.

La zone d'effet d'une Psynergie peut changer selon votre choix de la cible principale.

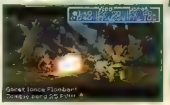
CHANGEMENT DE PSYNERGIE APRES AVOIR DECHAÎNE UN DJINN

Si vous vous servez de la commande DJINN pour déchaîner un Djinn en combat, la classe de votre personnage et ses Psynergies utilisables changeront. N'oubliez donc jamais que déchaîner un Djinn peut désactiver certaines des Psynergies dont vous pourriez avoir besoin.



N'UTILISEZ PAS TROP DE PSYNERGIE

La Psynergie est bien utile, mais vous devriez faire attention à ne pas trop vous en servir. Préservez-la pour quand vous en aurez vraiment besoin. Vous regagnez vos Points Psynergie en vous reposant dans les auberges et par l'utilisation de certains objets. Le fait de marcher vous permettra de récupérer peu à peu vos Points Psynergie.



Exemples de Psynergies

Dans ce jeu, vous pourrez utiliser de nombreux types de Psynergies. En voici quelques-unes.

PSYNERGIE DE TERRE

Nom	PP utilisés	Nbre affecté	Effet
SOINS MIN.	3	1	Rend 70 PV
TREMBLEMENT	4	3	Attaque avec un tremblement de terre
CROISSANCE	4	1	A utiliser en combat ..
STALACTITE	5	1	Attaque avec un stalactite
ATTRAPER	1		Vous permet d'attraper de petits objets
FUIR	6	-	Vous ramène à l'entrée d'un donjon

PSYNERGIE DE FEU

Nom	PP utilisés	Nbre affecté	Effet
FLAMBER	4	3	Attaque avec des flammes
GARDE	3	1	Augmente la défense
FEU	6	3	Attaque avec des boules de feu
LANGUE FEU	6	1	Attaque à base de chaleur
DEPLACER	2		Déplace des objets latéralement

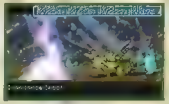
PSYNERGIE D'EAU

Nom	PP utilisés	Nbre affecté	Effet
PRIERE MIN.	4	1	Rend 100 PV
PURIFICATION	2	1	Guérit du poison
FRIMAS	5	3	A utiliser en combat. .
INONDATION	5	3	A utiliser en combat...

PSYNERGIE D'AIR

Nom	PP utilisés	Nbre affecté	Effet
TOURBILLON	5	3	Attaque avec une tornade
RAYON	6	3	Attaque avec une tempête
VOLT	4	1	Attaque avec un éclair
LEURRE	4	3	Dupe plusieurs ennemis

COMMANDES DE COMBAT DJINN



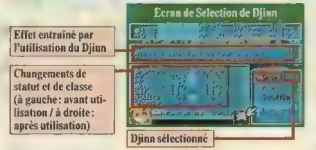
Cette commande vous permet de déchaîner un Djinn lié ou de mettre un Djinn en attente.

Conditions d'utilisation des Djinn

Pendant le combat, selon la condition dans lequel est le Djinn, la commande DJINN vous servira à différentes choses. Si tous vos Djinn sont en récupération, vous pourrez sélectionner la commande DJINN, mais vous ne pourrez rien faire de plus.

Condition du Djinn	Commandes des Djinn
Lie	Déchaîner un Djinn ou le placer en attente
En attente	Lier le Djinn
En récupération	Aucune

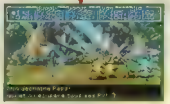
DECHAÎNER UN DJINN LIE



Commencez par choisir le Djinn dont vous voulez vous servir. Vous pouvez déchaîner tout Djinn lié (le nom d'un Djinn lié s'affiche en blanc). Le fait de déchaîner le Djinn peut entraîner des changements de statut qui seront indiqués à l'écran. Après avoir choisi un Djinn, appuyez sur le bouton A.

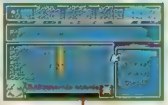
Si vous déchaînez un Djinn, celui-ci attaquera l'ennemi ou utilisera ses pouvoirs sur un membre du groupe. Selon le type de Djinn, il vous faudra choisir l'ennemi ou le membre de votre groupe qui sera ciblé par le pouvoir du Djinn.

Lorsque ce sera votre tour, votre Djinn déchaînera son attaque ou son pouvoir spécial. Le Djinn passera alors en attente et au prochain tour, vous pourrez utiliser la commande INVOQUER.

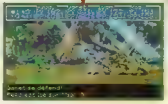


LIER UN DJINN EN ATTENTE

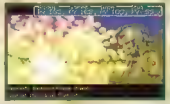
Commencez par choisir un Djinn à lier. Vous pouvez lier tout Djinn dont le nom est inscrit en rouge. L'état du Djinn et les modifications de statut qui découleront du lien s'afficheront à l'écran. Une fois que vous avez choisi un Djinn, appuyez sur le bouton A.



Lors de votre tour, vous vous lierez au Djinn. Au tour suivant, vous pourrez le déchaîner.

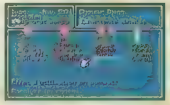


COMMANDES DE COMBAT — INVOQUER



En utilisant un Djinn en attente, vous pourrez invoquer un puissant esprit. Tous les Djinn utilisés lors de l'invocation passeront en phase de récupération.

Les bases de l'invocation



Pour avoir la possibilité de lancer une invocation, il vous faut au moins un Djinn en attente. Plus vous aurez de Djinn, plus vous aurez de possibilités d'invocation. Selon le type de Djinn utilisé et leur nombre, vous pourrez effectuer des invocations très différentes, en type et en puissance.

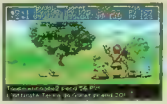
COMMENT INVOQUER

1 Choisissez INVOQUER et appuyez sur le bouton A. Utilisez la manette ✚ pour choisir l'esprit que vous souhaitez invoquer et appuyez sur A.

☞ Astuce! Tout le monde peut invoquer!

Vous pouvez contrôler un Djinn en votre possession avec la commande DJINN, mais tant qu'un membre du groupe a un Djinn en attente, tout le monde peut se servir de ce Djinn pour invoquer. Tant qu'il y a assez de Djinn en attente, deux membres du groupe peuvent invoquer le même esprit pendant le même tour de combat.

2 Choisissez les ennemis qui subiront l'attaque de l'esprit. Faites gauche et droite à l'aide de la manette ✚ pour choisir une cible et appuyez sur le bouton A. L'invocation d'un esprit augmente votre pouvoir élémentaire du type correspondant pour la durée du combat. Plus l'esprit est puissant, plus votre pouvoir élémentaire augmentera,



☞ Astuce! Les effets de l'invocation

Le nombre de Djinn en attente est affiché par type sur l'**écran de sélection d'invocation**. Chaque fois que vous utiliserez des Djinn pour invoquer, ces nombres diminueront, de même que le nombre et le type de Djinn utilisé pour l'invocation. La diminution de ces nombres entraînera une diminution des esprits que vous pourrez invoquer. Bien évidemment, ces Djinn et ces esprits ne seront jamais utilisés de manière permanente. Dès que les Djinn seront à nouveau en attente, vous pourrez les réutiliser pour les invoquer.

ZONE D'EFFET DES ESPRITS

Les esprits attaquent tous les ennemis. Si vous déplacez le curseur à l'aide de la manette ✚ pour choisir la cible de l'esprit, le curseur se déplacera entre les ennemis comme montré sur les captures d'écran, ci-contre. Faites cela pour choisir lequel de vos adversaires subira le plus de dégâts de l'esprit.

☞ Astuce! Après invocation

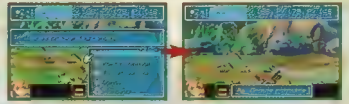
Les Djinn utilisés pour une invocation passent automatiquement en récupération. Les Djinn en récupération sont automatiquement liés à un personnage après un tour de combat ou après avoir marché sur la carte ou dans un donjon. Un signal sonore vous avertira lorsque le Djinn termine sa récupération et passe en LIE si vous êtes en phase d'exploration.

Esprits à invoquer

Il existe de nombreux esprits que votre groupe peut invoquer. Plus vous aurez de Djinn en attente, plus vous pourrez invoquer d'esprits.

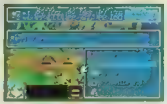
Nom de l'esprit	Djinn nécessaires	Description
VENUS	1 Djinn de terre	Un esprit de la Terre
MARS	1 Djinn de feu	Un esprit du Feu
RAMSES	2 Djinn de terre	Un pharaon mort-vivant
KIRIN	2 Djinn de feu	Un esprit de flammes

COMMANDES DE COMBAT — OBJET



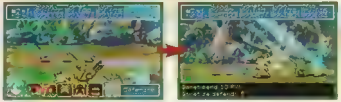
Vous pouvez utiliser certains des objets que vous transportez en combat. Premièrement, choisissez l'objet dont vous allez vous servir et appuyez sur le bouton A. Ensuite, choisissez la cible pour cet objet. Selon l'objet, la cible peut être un membre du groupe ou un ennemi. Après avoir choisi la cible, confirmez en appuyant sur le bouton A.

Astuce! Certains objets ne sont pas utilisables en combat!



Sur l'**écran de sélection d'objet**, les objets dons les noms sont affichés en jaune ne peuvent être utilisés. Seuls ceux dont les noms sont écrits en blanc peuvent l'être.

COMMANDES DE COMBAT — DEFENDRE



Vous pouvez diminuer la quantité de dégâts infligés par l'attaque d'un ennemi en vous défendant. Choisissez la commande DEFENDRE à l'aide de la manette✚ et appuyez sur le bouton A. Lorsqu'un personnage a peu de PV, ou lorsqu'il n'a rien à faire, vous devriez sélectionner DEFENDRE.

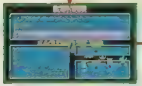
ARENE DE COMBAT

Allez dans l'arène pour combattre des hordes de monstres ou pour défier un ami. Vous ne pourrez ni utiliser le **menu pause**, ni la **fonction de veille** dans ce **mode de jeu**.

▶ Veuillez lire attentivement les informations suivantes avant d'essayer le DUEL EN LINK.

ENTRER DANS L'ARENE

Commencez par choisir COMBAT sur le **menu principal**. Vous arriverez sur l'**écran de sélection de fichier**. A l'aide de la manette✚, choisissez le fichier que vous voulez utiliser dans l'arène et appuyez sur le bouton A. Ceci fait, vous serez dans la salle d'attente de l'arène.



Ces icônes montre votre record de victoires dans l'arène.

Parlez à cette personne pour avoir les mêmes services que vous auriez pu avoir dans un TEMPLE.

Parlez à cette personne pour savoir combien de combats contre des monstres vous avez gagné.

Réception
Parlez à la demoiselle à la réception pour combattre.

Cercle du gladiateur

Comptoir de résultats des combats en link
Parlez-lui de l'autre côté du comptoir pour entendre votre palmarès. Parlez-lui du côté gauche du comptoir pour entendre votre plus longue suite de records.

Allez ici pour revenir au menu principal.

ARENE DES MONSTRES — UN JOUEUR

Si vous allez à la réception sans faire de link avec un autre Game Boy Advance, vous participerez à une ARENE DES MONSTRES. Parlez à la fille au comptoir et choisissez OUI pour y participer ou NON pour annuler. Quand vous êtes prêt à participer au combat, placez-vous dans le cercle du gladiateur. La porte devant vous s'ouvrira et le combat commencera.

Les arènes des monstres se déroulent exactement comme les combats que vous avez effectués pendant votre quête.

A la fin du combat, vous reviendrez dans la salle d'attente. Si vous avez remporté le duel, vous pourrez tenter le combat suivant. Choisissez OUI pour continuer. Pour annuler, appuyez sur le bouton B. Si vous perdez un combat, le duel de monstres sera terminé.

INFO ARENE DES MONSTRES

- Vous ne pourrez affronter que les monstres que vous aurez vaincu dans le jeu.
- Si vous quittez après un combat, les PV et les PP de votre groupe reviendront à leur niveau maximum. Ils n'y reviendront pas si vous choisissez de continuer à combattre.
- Vous pouvez continuer les arènes des monstres tant que votre groupe n'a pas été vaincu
- Vous ne recevrez pas de pièces ou de points d'expérience pendant les arènes des monstres.

DUELS EN LINK — DEUX JOUEURS

Si vous êtes connecté à un autre Game Boy Advance, vous pouvez faire des duels pour un ou deux joueurs à la réception. Si votre adversaire relève le défi, le combat commencera. Si vous êtes prêt, placez-vous sur le cercle de droite. Lorsque les deux joueurs sont dans leurs cercles respectifs, les portes s'ouvriront et le combat débutera.

Combattre le groupe d'un autre joueur est similaire à un duel de monstres. A la fin de chaque tour, les joueurs donnent leurs ordres de combat et les actions auront lieu tour à tour. Le combat terminé, vous reviendrez automatiquement à la salle d'attente.

▶ Si le câble Game Boy Advance Game Link n'est pas bien enfoncé, seuls les duels de monstres seront disponibles.

Les résultats des duels en link sont sauvés automatiquement. Vous pouvez voir ces résultats au Comptoir de résultats des combats en link. Vous devez aller au comptoir si vous désirez commencer un nouveau combat en link.

INFO COMBAT EN LINK

Le personnage à l'extrême droite du groupe ne participera pas au combat.

- Un groupe comportant au maximum trois personnages peut participer dans un duel en link. Le personnage à l'extrême droite du groupe ne pourra pas y participer.
- Vous ne recevrez ni points d'expérience, ni pièces pendant les combats en link.
- Lorsqu'un des joueurs a terminé de donner ses ordres, l'autre joueur à 15 secondes pour donner ses ordres. Passé ce délai, les personnages à qui il n'en a pas donné seront automatiquement sur DEFENDRE

1 VAL	8 BARRICADE DE BILIBIN	15	
2 TEMPLE DE SOL	9 VILLAGE DE KOLIMA	16	
3 VAULT	10 TEMPLE DE FUSHIN	17	
4 LUNPA	11 XIAN	18	
5 BILIBIN	12 VILLAGE ET MINE D'ALTIN	19	
6 IMIL	13 TEMPLE LAMA	20	
7 PHARE DE MERCURE	14 KALAY	21	

Inscrivez les noms des lieux que vous visitez dans les cases vierges.

INVOCATIONS

ICÔNE	NOM	DJINN NECESSAIRE
	VENUS	1 TERRE
	RAMSES	2 TERRE
	CYBELE	3 TERRE
	MERCURE	1 EAU
	CALYPSO	2 EAU
	NEPTUNE	3 EAU

ICÔNE	NOM	DJINN NECESSAIRE
	MARS	1 FEU
	KIRIN	2 FEU
	TIAMAT	3 FEU
	"	"
	JUPITER	1 AIR
	ATALANTA	2 AIR
	PROCNE	3 AIR
	'	'

CLASSES DE PERSONNAGES

VLAD

CLASSE	DJINN
ECUYER	
CHEVALIER	1 TERRE
CHAMPION	4 TERRE
BRETTEUR	1 EAU
PROTECTEUR	2 EAU
CLERC	4 EAU
APPRENTI	1 AIR
ILLUSIONISTE	2 AIR
ENCHANTEUR	4 AIR
BRUTE	1 FEU
ASSASSIN	2 FEU
GLADIATEUR	4 FEU

IVAN

CLASSE	DJINN
EO-SAGE	
MAGICIEN	2 AIR
MAGE	4 AIR
SAGE	1 TERRE
CHAMANE	2 TERRE
DRUIDE	4 TERRE
PELERIN	1 FEU
VAGABOND	2 FEU
ASCETE	4 FEU
ERMITE	1 EAU
ANCIEN	2 EAU
CHERCHEUR	4 EAU

GARET

CLASSE	DJINN
GARDE	
SOLDAT	2 AIR
GUERRIER	4 AIR
BRETTEUR	1 TERRE
PROTECTEUR	2 TERRE
CLERC	4 TERRE
APPRENTI	1 FEU
ILLUSIONISTE	2 FEU
ENCHANTEUR	4 FEU
BRUTE	1 EAU
ASSASSIN	2 EAU
GLADIATEUR	4 EAU

SOFIA

CLASSE	DJINN
AQUA-SAGE	
PRÊTRE	2 AIR
EVÊQUE	4 AIR
SAGE	1 TERRE
CHAMANE	2 TERRE
DRUIDE	4 TERRE
PELERIN	1 FEU
VAGABOND	2 FEU
ASCETE	4 FEU
ERMITE	1 EAU
ANCIEN	2 EAU
CHERCHEUR	4 EAU

Essayez d'autres combinaisons de Djinn pour découvrir d'autres classes!

LISTE DES DJINN

ELEMENT	NOM	BONUS DÛS AU LIEN	HABILITE EN COMBAT
TERRE	SILEX	PV+8, PP+4, ATT+3	Coup éclair
	GRANIT	PV+9, DEF+2, AGI+2, CHA+1	Réduction des dégâts
	QUARTZ	PV+10, PP+3, AGI+3	Ressuscite un personnage
	LIERRE	PV+12, PP+4, DEF+3, CHA+1	Diminue l'AGI de l'ennemi
	RACINE	PV+10, ATT+3, CHA+1	Draine les PV de l'ennemi
EAU	PEPS	PV+9, PP+4, DEF+3	Rend des PV
	MAREE	PV+12, ATT+3, CHA+1	Diminue l'ATT de l'ennemi
	BRUME	PV+11, ATT+4	Endort les ennemis
	CORAIL	PV+8, PP+4, AGI+3	Rend des PV au groupe
	ECUME	PV+9, ATT+4, CHA+1	Diminue la DEF de l'ennemi
	?	?	?
	?	?	?
FEU	FORGE	PV+10, ATT+2, AGI+2, CHA+2	Augmente l'ATT du groupe
	FIEVRE	PV+12, ATT+3, CHA+1	Dupe les ennemis
	CENDRE	PV+12, PP+3, DEF+3, CHA+1	Augmente la DEF
	BRÛLURE	PV+8, ATT+3	Paralyse un ennemi
	BRAISE	PV+9, PP+4, ATT+2, AGI+2	Rend des PP au groupe
	?	?	?
	?	?	?
AIR	SOUFFLE	PV+9, ATT+2, AGI+2	Attaque de vent
	BRISE	PV+12, PP+5, DEF+2, CHA+1	Augmente les résistances élémentaires
	ZEPHIR	PV+11, PP+3, AGI+2, CHA+1	Augmente l'AGI du groupe
	SMOG	PV+9, ATT+3	Dupe les ennemis
	MISTRAL	PV+8, PP+4, AGI+3	Donne deux actions

PSYNERGIES UTILISABLES EN DEHORS DES COMBATS

Servez-vous des boutons L & R pour créer des raccourcis pour les Psynergies listées ci-dessous. Le raccourci est particulièrement utile pour utiliser Télépathie sur les gens que vous rencontrez dans les villes et villages. Voir le chapitre « Voyager » pour plus d'informations sur les raccourcis.

ICÔNE	NOM	EFFET	PP UTILISÉS
	DI PLACER	Déplace un objet	2
	FUIR	Téléporte à l'entrée du donjon	6
	TELEPATHIE	Lit dans les esprits	1
	FORCE	Lance une onde de choc	2
	SOULEVER	Soulève les objets lourds	2
	VISION	Fait apparaître les objets cachés	1
	CAMOUFLAGE	Pour se cacher dans les ombres	1
	STASE	Stoppe un objet en déplacement	2
	PORTER	Soulève et déplace les objets legers	2
	ATTRAPER	Attrape les objets légers	1
	BOURGEON	Fait pousser le lierre	4
	TOURBILLON	Pour balayer les feuilles	5
	FRIMAS	Gèle les flaques et les transforme en colonnes de glace	5

ICÔNE	NOM	EFFET	PP UTILISÉS
	INONDATION	Eteint le feu et stoppe les tornades	5
	SOINS MIN.	Rend 70 PV	3
	SOINS	Rend 150 PV	7
	SOINS MAJ.	Rend 300 PV	10
	PRIERE MIN.	Rend 100 PV	4
	PRIERE	Rend 200 PV	8
	PRIERE MAJ.	Rend 1000 PV	12
	SOUHAIT MIN	Le groupe récupère 80 PV	9
	SOUHAIT	Le groupe récupère 160 PV	13
	MIRACLE	Le groupe récupère 400 PV	20
	RESURRECTION	Rend la vie à un membre du groupe	15
	PURIFICATION	Guérit un membre du groupe	2
	ESQUIVE	Diminue la quantité de rencontres aléatoires	5

UTILISER LE CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK

Voici toutes les informations dont vous aurez besoin pour relier deux Game Boy Advance.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... Un par joueur
Cartouches ..... Une par joueur
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... Un câble

Connexion des câbles

Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Jeu Multi-Cartouches

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez le câble Game Link, et connectez-le aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*

• Le joueur un sera celui ayant connecté sa console à la partie du câble dont l'extrémité est la plus courte

En cas de problème

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

• Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Gamé Link.
• Si votre câble Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance.
• Si un des câbles Game Link est retiré pendant un transfert de données
• Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'un des Game Boy Advance.
• Si plus de deux Game Boy Advance sont reliées.

Art.-Nr. 1520641 M - 10.02/Ing. [0901/ESP/CGB]

Este sello garantiza que Nintendo ha aprobado la calidad de este producto y que cumple con nuestras rigurosas normas de calidad, fabricación y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurarte de que son compatibles con tu consola Game Boy Advance.

Original Nintendo Seal of Quality™

Gracias por comprar el cartucho GOLDEN SUN™ para la consola Game Boy Advance™ de Nintendo®.

IMPORTANTE: Por favor, antes de usar la Game Boy Advance™, un cartucho o un accesorio, lee con atencion el folleto de información al consumidor y de precauciones que se incluye con este producto. Este folleto contiene también información importante sobre la garantía y el servicio de atención al cliente.

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

© 2001, 2002 NINTENDO/CAMELOT.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

ÍNDICE

Un poder prohibido ha sido liberado... 5
Los controles 6
Al comienzo de la aventura 7
Menú principal
Comenzar 8
Continuar 8
Copiar 9
Borrar 9
Batalla 9
Los Adeptos 10
Djinn, espíritus de los elementos 12
Atravesando las tierras .. 14
menú de opciones
Psinergía 14
Djinn 16
Objeto 21
Estado 24
Clases de los personajes .. 28
Tiendas, posadas y templos 30
El menú de pausa 33
Enemigos en la batalla 34
Opciones previas a la batalla
Luchar 35
Huir 35
Estado 35
Comandos de batalla
Atacar 36
Psinergía 36
Djinn 39
Invocar 41
Objeto 44
Defender 44
El modo batalla 45
Mapa del mundo 48
Invocaciones 49
Personajes y sus clases ... 50
Lista de Djinn 51
Psinergía útil fuera de la batalla 52
Cómo usar el cable Game Link de Game Boy Advance 54

UN PODER PROHIBIDO HA SIDO LIBERADO...

Abrigada por las colinas, a los pies del Monte Aleph, el pico más sagrado del continente Angaro, descansa una tranquila aldea llamada Tale. Durante siglos, los ancianos de esta remota comunidad han sido los protectores del Templo Sonne, un antiguo santuario en la ladera de la montaña en el que se ha mantenido sellada la ciencia antigua de la Alquimia.

Ahora, el templo ha sido profanado y el sello destruido. Una figura misteriosa está intentando liberar el poder de la Alquimia sobre el mundo. Un poder tan tremendo que cualquiera que lo tuviera en sus manos conseguiría lo que se propusiese: riquezas incontables, la vida eterna o incluso la capacidad para destruir el mundo. Una vez que el poder combinado de los cuatro elementos (tierra, agua, viento y fuego, fuentes de toda materia) sea liberado, el mundo se arrodillará ante el que lo posea. Para evitar que esto suceda, hay que encontrar a un joven valiente... ¡Y pronto!

LOS CONTROLES

Botón L

- Usar la Psinergia asignada.
- Mirar los alrededores.
- Mostrar la **pantalla de Estado**.

Botón R

- Usar la Psinergia asignada.
- Mostrar el mapa del mundo (usa el ✚ Panel de Control para mover el puntero).
- Mostrar la **pantalla de Estado**.

✚ Panel de Control

- / Caminar.
- Saltar hacia delante
- Empujar objetos.
- / Elegir una opción u objeto.

Botón B

- / Correr (úsalo junto con el ✚ Panel de Control)
- Avanzar en los diálogos.
- Cancelar.

START

- / Mostrar el **menú de pausa.**

SELECT

- / Mostrar el **menú de opciones.**

Botón A

- / Mostrar el **menú de opciones.**
- / Examinar objetos.
- / Hablar.
- / Avanzar en los diálogos
- / Confirmar selección

Leyenda

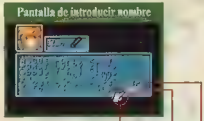
- Se usa en ciudades, aldeas y mazmorras.
- Se usa en el mapa del mundo (fuera de ciudades, aldeas y mazmorras)
- Se usa en la batalla.
- Otros.

AL COMIENZO DE LA AVENTURA

Inserta el cartucho de GOLDEN SUN™ en la consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Pulsa START cuando aparezca la **pantalla de título**.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS

Tras la **pantalla de título**, aparecerá automáticamente la de introducir nombre. Mueve el puntero con el ✚ Panel de Control para elegir los caracteres y pulsa el Botón A para seleccionarlos. Si quieres borrar un carácter, pulsa el Botón B o selecciona SUP (suprimir) a la derecha de la pantalla. Cuando hayas terminado, elige FIN a la derecha de la pantalla y pulsa el Botón A para confirmarlo. Aquí comenzará tu aventura.



DESPUÉS DE GUARDAR UNA PARTIDA

Si ya existe una partida guardada, el **menú principal** aparecerá después de pulsar START en la **pantalla de título**.

Si has guardado una partida terminada, no podrás continuar dicha partida. En el **menú principal** sólo estarán disponibles las opciones COMENZAR, BORRAR y BATALLA.

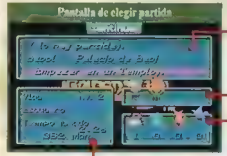
MENÚ PRINCIPAL — COMENZAR

Cuando comienzas una nueva partida, elige COMENZAR y pulsa el Botón A. Entonces aparecerá la **pantalla de introducir nombre**. Introduce tu nombre como se describía en la página anterior. Cuando termines, elige FIN y pulsa el Botón A para confirmarlo.

► Si ya hay tres partidas guardadas, la opción COMENZAR no aparecerá en el **menú principal**.

MENÚ PRINCIPAL — CONTINUAR

Puedes continuar jugando una partida previamente guardada desde el último punto en el que guardaste. Elige una partida guardada con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A.



Partida guardada: nombre del protagonista y último lugar en el que se guardó la partida.

Miembros del equipo en la partida.

Tipos y número de Djinn: (de izq. a dcha.) Djinn de Tierra, Djinn de Agua, Djinn de Fuego y Djinn de Viento.

Nombre del protagonista, su nivel, su clase, el número de monedas y el tiempo jugado.

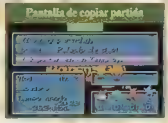
¡Consejo! ¡Puedes guardar tu partida cuando quieras!

En GOLDEN SUN, puedes guardar tu partida en todo momento, excepto durante ciertos eventos y batallas.

MENÚ PRINCIPAL — COPIAR

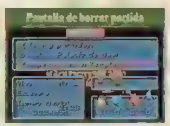
Puedes copiar el contenido de una partida guardada a otra. Elige la partida que quieres copiar con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. La partida seleccionada se copiará automáticamente a una partida vacía.

► Cuando ya tienes tres partidas guardadas y no queda espacio para más, la opción COPIAR no aparecerá.



MENÚ PRINCIPAL — BORRAR

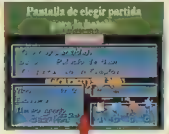
Elige esta opción para borrar una partida guardada. Selecciona la partida que quieres borrar con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. Las partidas borradas no pueden ser recuperadas, así que no borres una partida hasta que no estés completamente seguro de que quieres hacerlo.



MENÚ PRINCIPAL — BATALLA

Usando una partida guardada, puedes enfrentarte a los monstruos que ya hayas derrotado en ella, pero también puedes poner a prueba a tu equipo contra el de un amigo. Para desafiar a un amigo, necesitáis tener dos consolas Game Boy Advance, dos cartuchos de GOLDEN SUN que contengan alguna partida guardada y un cable Game Link de Game Boy Advance™.

► Si nadie en tu equipo tiene Djinn, la opción BATALLA no aparecerá en el **menú principal**.



LOS ADEPTOS

Los ADEPTOS son aquellos capaces de usar PSINERGÍA, es decir, energía psíquica. Son descendientes de los que murieron durante la época oscura en la que su civilización decayó misteriosamente. Poseen el poder de la Psinergía, cuyas raíces proceden del oculto arte de la alquimia.

HANS (ESCUDERO)

Adepto de Tierra. 17 años.

Hans, el protagonista de GOLDEN SUN, nació y se crió en Tale. Posee la Psinergía de la tierra y se ha convertido en un gran espadachín.

GARET (GUARDA)

Adepto de Fuego. 17 años.

Garet, el amigo de la infancia de Hans, posee la Psinergía del fuego y ha sido bendecido con una gran fuerza física, que le convierte en un gran guerrero.

NADIA (FLAMEADORA)

Adepta de Fuego. 17 años.

Nadia vivía feliz con su familia en Tale hasta la noche en la que una increíble tormenta se llevó la vida de su hermano mayor...

MIA (VIDENTE)

Adepta de Agua. 17 años.

Mia, como descendiente de un clan de antiguos protectores del FARO DE MERCURIO, posee la Psinergía del agua. Por medio de los poderes curativos del agua, puede ayudar a Hans y a los otros en su aventura.

IVÁN (VIDENTE)

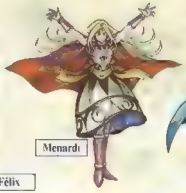
Adepto de Viento. 15 años.

Criado en la ciudad de mercaderes de KALAY, Iván posee la Psinergía del viento. Mucha de su gente cree que es un caso raro, pues no se han visto muchos Adeptos de Kalay.

LOS ADVERSARIOS DE HANS

Éstos son algunos de los personajes misteriosos con los que te encontrarás en la aventura.

Félix



Menardi

Saturos

Álex

DJINN, ESPÍRITUS DE LOS ELEMENTOS

Los Djinn son los espíritus de la tierra, el agua, el fuego y el viento los cuatro elementos de los que se compone toda materia. Te encontrarás con muchos Djinn a lo largo de tu aventura, y puedes capturarlos derrotándolos. Si usas sus poderes con sabiduría, podrás incrementar en gran medida las habilidades de tus personajes.

Los cuatro tipos de Djinn

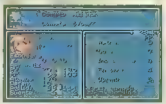
Los Djinn están divididos en cuatro tipos según sus atributos: los de tierra (VENUS), los de agua (MERCURIO), los de fuego (MARTE) y los de viento (JÚPITER). Además de los cuatro Djinn siguientes, podrás encontrar otros Djinn del mismo tipo en la aventura. Los cuatro Djinn de abajo representan a cada uno de los elementos.

¡Los Djinn hacen más fuertes a tus personajes!

Usa el poder de los Djinn para mejorar las habilidades de tus personajes y hacer que sean más efectivos a la hora de luchar.

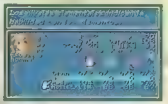
EFECTOS DE LOS DJINN (I): ¡ASIGNAR UN DJINN AFECTA A LA CLASE!

Cuando asignas un Djinn a un personaje, puede que la clase de éste varíe. El cambio de clase puede mejorar las características e incluso permitir el uso de Psinergías que antes no estaban disponibles. La clase de tus personajes variará dependiendo del tipo de Djinn que asignas. Intenta asignar diferentes tipos de Djinn para ver qué ocurre.



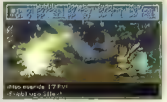
EFECTOS DE LOS DJINN (II): ¡MEJORA LAS CARACTERÍSTICAS!

Cuando asignas un Djinn, las características de tu personaje relacionadas con ese tipo de Djinn mejorarán. Por ejemplo, si asignas un Djinn de Fuego, el ataque de fuego de tu personaje aumentará Al mismo tiempo, la resistencia a los ataques de enemigos de fuego también crecerá.



EFECTOS DE LOS DJINN (III): ¡LIBERA LOS DJINN EN LA BATALLA!

Liberar en la batalla un Djinn que previamente habías asignado a tu personaje te ayudará en el combate. ¡Cada Djinn tiene un poder único, así que prueba con cada uno para ver lo que pueden hacer!



EFECTOS DE LOS DJINN (IV): ¡USA LOS DJINN PARA INVOCAR!

Cuando hayas liberado un Djinn en la batalla o esté preparado, podrás usar el comando INVOCAR para llamar a un poderoso espíritu. Puedes invocar una gran variedad de espíritus; cuantos más Djinn uses para invocar, mucho más poderoso será el espíritu.

ATRAVESANDO LAS TIERRAS

A lo largo de tu aventura, viajarás por muchas partes del mundo. En cualquier momento del viaje, pulsa el Botón A en el mapa del mundo o en las ciudades y mazmorras para acceder al estado del equipo (nombres, Puntos de Vida y Puntos de Psinergía actuales) y a un menú de opciones. Si pulsas el Botón A cuando hay un objeto o una persona justo enfrente de ti, podrás examinar ese objeto o hablar con esa persona. A continuación tienes una descripción de cada una de las opciones del menú.

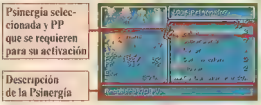
MENÚ DE OPCIONES — PSINERGÍA

Con esta opción podrás usar PSINERGÍAS o asignarlas a un botón.

CÓMO USAR PSINERGÍA

1 Pulsa izquierda y derecha en el ✚ Panel de Control para elegir al personaje que posee la Psinergía que quieres usar y luego pulsa el Botón A.

2 Pulsa arriba y abajo en el ✚ Panel de Control para elegir la Psinergía que te gustaría usar y luego pulsa el Botón A. Si el personaje tiene más de cinco tipos de Psinergía, pulsa izquierda y derecha en el ✚ Panel de Control para pasar de ventana. Pulsa los Botones L y R para cambiar de personaje. Si eliges una Psinergía que afecta a objetos físicos (MOVER, COGER, etc.), se activarán al momento de seleccionarlos.



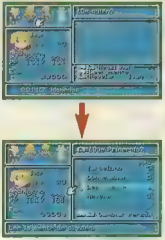
3 Para usar Psinergía que afecta a otros personajes (CURA, PLEGARIA, etc.), tienes que seleccionar al personaje sobre el que se va a usar la Psinergía pulsando izquierda y derecha en el ✚ Panel de Control y confirmando con el Botón A.

CÓMO ASIGNAR UN BOTÓN A UNA PSINERGÍA

Te será de ayuda asignar la Psinergía que más utilices a los Botones L y R. Así podrás usar la Psinergía que quieras con sólo apretar un botón.

1 Pulsa izquierda y derecha en el ✚ Panel de Control para seleccionar el personaje que posee la Psinergía, y luego pulsa el botón (L o R) al que quieras asignarla.

2 La Psinergía que puede asignarse estará resaltada. Usa el ✚ Panel de Control para elegir una Psinergía y luego pulsa el Botón A para finalizar la asignación.



MENÚ DE OPCIONES — DJINN

Usa esta opción para asignar Djinn a los personajes o para intercambiar Djinn entre ellos.

¡Consejo! Estado del Djinn

Los Djinn tienen tres estados diferentes. Dependiendo de ese estado, aparecerán unas u otras opciones en el **menú de opciones** o en los **menús de batalla**.

Pulsa SELECT para saber más cosas

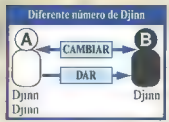
Si pulsas SELECT en la **pantalla de selección de Djinn**, aparecerá una explicación detallada de las normas más importantes a la hora de usarlos. Pulsa arriba o abajo en el ✚ Panel de Control para elegir uno de los siete temas y luego pulsa el Botón A para pasar de página.

Esta información es muy importante. Asegúrate de leerla detenidamente.

OPCIONES DISPONIBLES EN EL MENÚ DE DJINN

- Cambiar el estado de un Djinn (PREPARADO ⟷ ASIGNADO)
- Cambiar Djinn entre personajes
- Dar un Djinn de un personaje a otro

Debes tener en cuenta las siguientes condiciones a la hora de intercambiar o dar Djinn.



El personaje A puede dar o cambiar cualquier Djinn con el personaje B, que tiene menos Djinn. Pero el personaje B sólo puede cambiar con el personaje A porque éste tiene más Djinn.

▶ No se puede dar o cambiar un Djinn que está recuperándose.

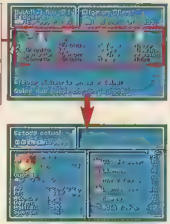
Cuando dos personajes tienen el mismo número de Djinn, pueden cambiar Djinn entre ellos, pero nunca dar. Sólo se pueden cambiar Djinn de uno en uno.

CÓMO CAMBIAR EL ESTADO DE UN DJINN (PREPARADO ⟷ ASIGNADO)

1 En la **pantalla de selección de Djinn**, usa el ✚ Panel de Control para elegir un Djinn asignado o preparado y pulsa el Botón A.

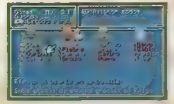
Pulsa el Botón L en la **pantalla de selección de Djinn** para ver el estado y la Psinergía del personaje que posee el Djinn elegido.

- Los Djinn asignados están en blanco.
- Los Djinn preparados están en rojo.
- Los Djinn en recuperación están en amarillo.

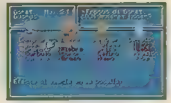


CÓMO CAMBIAR EL ESTADO CON EL BOTÓN R

En la **pantalla de selección de Djinn** puedes cambiar el estado de un Djinn entre PREPARADO y ASIGNADO pulsando el Botón R. Si mantienes pulsado el Botón R y pulsas SELECT, todos los Djinn pasarán a estar ASIGNADOS o PREPARADOS.



2 Las palabras PREPARAR y ASIGNAR aparecerán sobre los Djinn. Puedes cambiar el estado sólo con poner el puntero encima de estas palabras y pulsar el Botón A.



3 Aparecerá una pantalla en la que se te pedirá confirmar el cambio de estado. Asegúrate primero de cómo afectará a las características y Psinergia del personaje, y pulsa el Botón A si estás de acuerdo. Si, por el contrario, deseas cancelar la acción, pulsa el Botón B para volver a la pantalla anterior.

Estado del personaje

Cuando el estado de un Djinn cambia, también lo hace el estado y la clase del personaje. En esta pantalla podrás confirmar dichos cambios. Las mejoras estarán resaltadas con una flecha amarilla, y los cambios negativos, con una flecha azul.

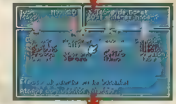
Psinergia del personaje

En los casos en los que la Psinergia del personaje varía al aplicar el cambio de estado del Djinn, las nuevas Psinergías aparecerán en amarillo, y las que se pierden, en rojo. Cuando aparezca una flecha junto al número de la parte superior derecha, usa el ✚ Panel de Control para ver más Psinergías.

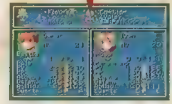
CÓMO CAMBIAR UN DJINN

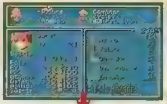
1 En la **pantalla de selección de Djinn**, usa el ✚ Panel de Control para elegir un Djinn, y luego pulsa el Botón A.

2 Puedes cambiar un Djinn con los personajes que tienen la opción CAMBIAR debajo. Selecciona el Djinn por el que lo cambiarás y pulsa el Botón A.



3 A continuación se mostrará el estado de los dos personajes. Pulsa el Botón R en esta pantalla para pasar de la Psinergía de uno de los personajes a la del otro. Cuando haya más de una ventana en la Psinergía de un personaje, usa el ✚ Panel de Control para cambiar de ventana.





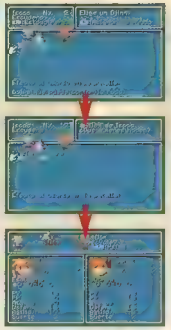
4 Después de confirmar todos los cambios, pulsa el Botón A para cambiar el Djinn. Si decides cancelar la operación, pulsa el Botón B para regresar a la pantalla anterior.

CÓMO DAR UN DJINN

1 Elige un Djinn en la **pantalla de selección de Djinn** y pulsa el Botón A.

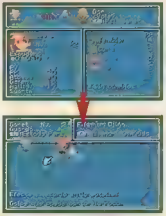
2 Puedes darle el Djinn a los personajes que tienen la opción DAR debajo. Elige un personaje y pulsa el Botón A.

3 Los estados del personaje que da el Djinn y del personaje que lo recibe aparecerán en la parte izquierda y derecha respectivamente. Pulsa el Botón R en esta pantalla para ver la Psinergia del personaje que da y la del que recibe. Cuando haya más de una ventana de Psinergía, usa el ✚ Panel de Control para cambiar de ventana.



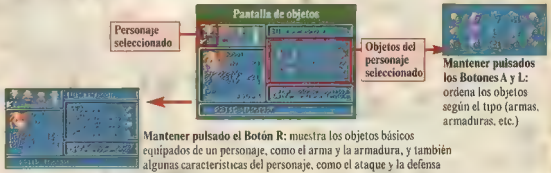
4 Tras confirmar todos los cambios, pulsa el Botón A para dar el Djinn. Si decides cancelar la operación, pulsa el Botón B para volver a la pantalla anterior.

► Los Djinn también afectan a las clases de los personajes.



MENÚ DE OPCIONES — OBJETO

Puedes comprar objetos en las tiendas o encontrarlos dentro de cofres. Con la opción OBJETO, puedes usarlos, equiparlos y/o cambiarlos entre los personajes. Un personaje puede llevar hasta 15 objetos de tipos diferentes, y hasta un total de 30 unidades de un mismo objeto.



En el juego aparecen muchos tipos diferentes de objetos. Algunos producen un efecto especial al equiparse, y otros pueden ofrecer la posibilidad de usar nueva Psinergia.

ESPADA LARGA | GORRO DE CUERO | ESCUDO MADERA | HIERBA

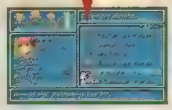
CÓMO USAR Y DAR OBJETOS

Usa el ✚ Panel de Control para elegir el personaje que tiene el objeto que quieres usar o dar, y luego pulsa el Botón A.

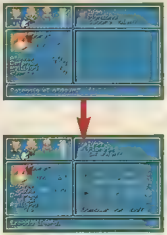
Ahora, usa el ✚ Panel de Control para elegir el objeto que quieres usar o dar. Cuando haya más de una ventana de objetos, usa el ✚ Panel de Control para cambiar de ventana.

Descripción del objeto elegido

Además, cuando eliges una armadura o un arma que no está equipada, los cambios en el estado del personaje tras haber equipado el objeto aparecerán en la parte izquierda de la pantalla. Cuando hayas elegido un objeto y hayas pulsado el Botón A, usa el ✚ Panel de Control para seleccionar USAR o DAR, y entonces pulsa el Botón A.



Usa el ✚ Panel de Control para elegir el personaje al que le quieres dar el objeto o sobre el que quieres usarlo y pulsa el Botón A. Si estás dando un objeto que puede ser equipado, aparecerá una ventana preguntando si quieres que el personaje equipe el objeto. Elige entre SÍ y NO, y después pulsa el Botón A.

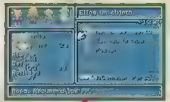


CÓMO EQUIPAR Y QUITAR OBJETOS

Elige el personaje que posea el objeto para tirar o equipar con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A.

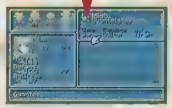
Elige el objeto que quieres tirar o equipar y pulsa el Botón A. Pulsa izquierda o derecha en el ✚ Panel de Control para ver más ventanas de objetos. Además, cuando elijas una armadura o un arma que no está equipada, los efectos de equiparla aparecerán en la parte izquierda de la pantalla.

Elige EQUIPAR o TIRAR con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. Cuando elijas QUITAR, los cambios que provocará en el estado aparecerán en la parte izquierda de la pantalla.



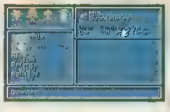
INFORMACIÓN DE LOS OBJETOS

Elige esta opción para visualizar los detalles al usar o equipar un objeto en una nueva ventana. También se indica cuántos objetos del mismo tipo llevas, o el número de usos.



CÓMO TIRAR UN OBJETO

Puedes tirar objetos que ya no vayas a utilizar. Si hay más de dos objetos del mismo tipo, pulsa arriba o abajo en el ✚ Panel de Control para elegir el número de unidades que quieres tirar y pulsa el Botón A. Entonces aparecerá una ventana que te pedirá que confirmes la operación. Elige SÍ para tirar el objeto o NO para cancelar, y luego pulsa el Botón A. ¡Ten cuidado de no tirar objetos que más tarde vayas a necesitar! (No puedes desprenderte de algunos objetos).



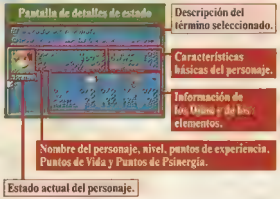
MENÚ DE OPCIONES — ESTADO

Puedes usar ESTADO para consultar en detalle las habilidades y características de tus personajes. También puedes pulsar SELECT para ver la lista completa de los Djinn encontrados hasta el momento.

Pulsa el Botón L o R para cambiar el orden de los miembros del equipo, moviendo el personaje seleccionado hacia izquierda o derecha.

PANTALLA DE DETALLES DE ESTADO

Cuando selecciones un personaje y pulses el Botón A, aparecerá su pantalla de estado detallado. Al situar el puntero sobre cualquier término de la pantalla, aparecerá una descripción del mismo en la parte superior de la pantalla.



INFORMACIÓN DE LA PANTALLA DE ESTADO

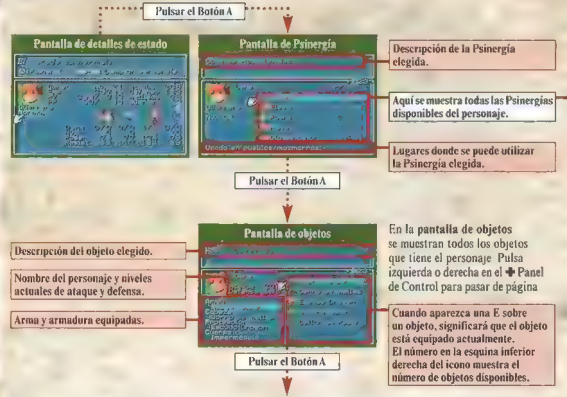
Nivel – Puntos de experiencia – PV – PP	
Término	**Descripción**
NV.	Nivel actual del personaje.
EXP.	Gana batallas para conseguir más puntos de experiencia, y así subir el nivel del personaje. Coloca el puntero sobre éste para ver cuántos puntos quedan para subir de nivel
PV	Estos son los Puntos de Vida del personaje (la cantidad de daño que el personaje puede soportar). El número de la izquierda son los PV actuales y el de la derecha son tus PV máximos. Cuando los PV lleguen a cero, habrás caído en la batalla.
PP	Estos son los Puntos de Psinergía del personaje (los puntos disponibles para usar Psinergía). El número de la izquierda son los PP actuales, y el de la derecha son tus PP máximos. La cantidad de PP decrece a medida que usas Psinergía

Características básicas del personaje	
Término	**Descripción**
ATAQUE	Cuanto mayor sea, más fuerte será su ataque.
DEFENSA	Cuanto mayor sea, menos daño le harán los ataques de los enemigos.
AGILIDAD	Cuanto mayor sea, antes podrás atacar en la batalla.
SUERTE	La SUERTE mejora la capacidad para evitar ataques especiales o aquellos que provoquen cambios de estado.

Información sobre Djinn y los elementos	
Término	**Descripción**
DJINN	Muestra el número de Djinn asignados y el total que posees de cada uno de los cuatro elementos.
NV.	Cuanto mayor sea, mayor será también la habilidad para utilizar habilidades de cada elemento
PODER	Aquí se muestra el poder que tienes para cada uno de los elementos. Cuanto mayor sea, más fuerte será el ataque de cada elemento.
RESIST. (Resistencia)	Cuanto mayor sea, menor será el daño infligido por cada uno de los elementos.

CÓMO CAMBIAR DE PANTALLA DE DETALLES DE ESTADO

Desde la **pantalla de detalles de estado** del personaje puedes acceder a otras pantallas de información de estado, pulsando determinados botones. También podrás ver la información de estado de otro personaje pulsando el Botón L o R en algunas pantallas.



Pulsa el Botón A en la **pantalla de objetos** para volver a la **pantalla de detalles de estado**.

PSINERGÍA ADQUIRIDA

1. Icono de la Psinergía
2. Nombre de la Psinergía
3. PP que consume la Psinergía
4. Tipo de Psinergía
   - Tierra
   - Agua
   - Fuego
   - Viento
5. Alcance de la Psinergía
   - Un enemigo o miembro del equipo
   - Tres enemigos
   - Hasta cinco enemigos
   - Hasta siete enemigos
   - Todos los enemigos o todos los miembros del equipo

¡Consejo! Enfermedades

Es posible que, cuando un monstruo use un ataque especial en la batalla contra uno de tus personajes, una enfermedad afecte al personaje. Estas enfermedades pueden eliminarse con algunos tipos de Psinergía o visitando un TEMPLO.

ENVENENADO
El veneno dañará al personaje. Cura este estado con ANTÍDOTO o CURA VENENO.

PARÁLISIS
Tu personaje no podrá moverse. Cura este estado con RESTABLECER o ELIXIR.

DERROTADO
Tu personaje ha caído en la batalla y no puede luchar. Cúralo en un TEMPLO o usando AGUA VITAL o RESUCITAR.

DELIRIO
Tu personaje sufrirá delirios que le harán fallar en el ataque. Cura este estado con RESTABLECER o ELIXIR.

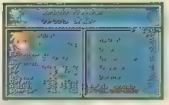
SUEÑO
Tu personaje estará dormido y no podrá moverse. Cura este estado con RESTABLECER o ELIXIR.

Hay más enfermedades como éstas.

► Los estados DELIRIO, PARÁLISIS y SUEÑO desaparecerán si el personaje cae derrotado.

CLASES DE LOS PERSONAJES

Cada personaje pertenece a una clase particular. Esta clase puede cambiar dependiendo de los Djinn que se asignen o se quiten. Cuando la clase del personaje cambia, también lo hacen las características del personaje.



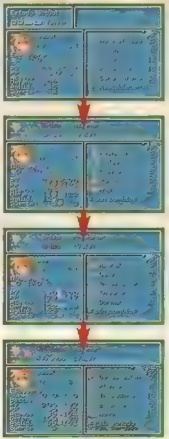
EJEMPLO DEL CAMBIO DE CLASE

Cuando Hans, el protagonista, no tiene Djinn asignados, su clase es ESCUDERO.

Si se le asigna el Djinn de Viento Ráfaga, la clase de Hans cambia a APRENDIZ.

Si dejamos el Djinn de Viento preparado, o si se lo quitamos a Hans, su clase volverá a ser ESCUDERO otra vez.

Y si ahora asignamos el Djinn de Fuego Fragua a Hans, su clase pasará a ser BESTIA. Esto es sólo un ejemplo de lo que puede significar cambiar la clase.



EFECTOS DE CAMBIAR LA CLASE

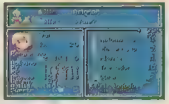
Cuando la clase de un personaje cambia, también pueden producirse las siguientes variaciones:

Cambios en las características del personaje

Las características de un personaje pueden cambiar si lo hace su clase. Pueden subir o bajar, o las dos cosas, dependiendo del cambio.

Cambios de Psinergia

La Psinergia disponible depende de la clase. Si cambias de clase, ten cuidado de no desactivar una Psinergía que te pueda ser de utilidad más tarde. Comprueba cuidadosamente los cambios antes de asignar un Djinn.



EFECTOS DE ASIGNAR UN DJINN

Las clases de un personaje también dependen del tipo de Djinn que se asigna al personaje. Además, los Djinn del mismo tipo tienen diferentes cualidades. Todos afectan a las características del personaje cuando se asignan, y pueden tener efectos muy diferentes a la hora de liberarlos en la batalla. Intenta asignar los Djinn a tus personajes de la mejor forma para conseguir así el mayor beneficio.

- Si asignas un Djinn de Fuego a tu personaje, el poder elemental del fuego de ese personaje también subirá, incrementando el daño que producen sus ataques de fuego.

TIENDAS, POSADAS Y TEMPLOS

En la mayoría de las ciudades y aldeas que visita el equipo durante su aventura encontrarás TIENDAS, POSADAS y otros lugares que ofrecen servicios que te ayudarán a completar la búsqueda.

TIENDAS DE ARMAS, ARMADURAS Y OBJETOS

En estas tiendas puedes comprar ARMAS, ARMADURAS, HIERBAS y otros objetos.

COMPRAR — COMPRA OBJETOS

Elige el objeto que te gustaría comprar con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. Cuando hay más de siete objetos diferentes, aparecerá una flecha verde a la derecha de la pantalla. Puedes usar el ✚ Panel de Control para avanzar por la lista.

Elige el personaje que llevará el objeto y pulsa el Botón A. Si el personaje puede equipar el objeto, aparecerá cualquier cambio de estado que se produzca en la parte inferior izquierda de la pantalla. Si no puede equipar el objeto, aparecerá el mensaje "NO EQUIPABLE" en la ventana de estado. En la tienda de objetos, aparecerá una lista de todos tus objetos y la cantidad de cada uno en la parte inferior derecha de la pantalla.

Cuando un personaje compre un objeto, se le preguntará si desea equiparlo de inmediato, en caso de que pueda hacerlo. Para ello, elige SÍ y pulsa el Botón A. Si no, elige NO.

VENDER — VENDE TUS OBJETOS

Puedes elegir vender objetos en las TIENDAS. El precio de venta aparecerá y podrás seleccionar SÍ para venderlo o NO para cancelar la operación.

ARTEFACT. — COMPRA ARTEFACTOS

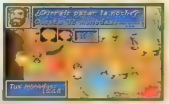
A veces, las tiendas tienen extraños ARTEFACTOS en existencias. Puedes comprarlos de la misma forma que compras los objetos normales.

REPARAR — REPARA UN OBJETO DAÑADO

Los objetos dañados tienen una X sobre ellos en la **pantalla de objetos**, pero pueden repararse. Después de conocer el coste de la reparación, elige SÍ para hacerlo o NO para cancelar. Una vez que haya sido reparado, podrás volver a usarlo.

POSADAS

Al pasar la noche en una posada recuperarás todos los Puntos de Vida y los Puntos de Psinergía. Los precios varían de una ciudad a otra. Permanecer en una posada no restablecerá ni a un personaje caído ni una enfermedad en el estado de un personaje.



TEMPLOS

En los TEMPLOS puedes resucitar a los personajes caídos en combate y curar envenenamientos y otras enfermedades. Sólo puedes hacer uso de estos servicios si alguno de tus personajes está afectado por una enfermedad.

RESUCITAR — RESUCITA A ALGUIEN CAÍDO

Esto resucitará a un personaje caído en la batalla.

CURAR VENENO — CURA EL ENVENENAMIENTO

Esto curará a un personaje que esté envenenado.

EXORCIZAR — SALVA A LOS POSEÍDOS

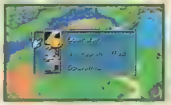
Esto espantará a los espíritus que poseen a tu personaje.

DESENCANTAR — SALVA A LOS MALDITOS

Esto permite quitar objetos malditos de los personajes.

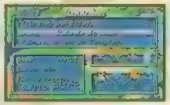
EL MENÚ DE PAUSA

Si pulsas START se detendrá el juego y se abrirá el **menú de pausa**, excepto durante eventos y batallas.



MENÚ DE PAUSA — GUARDAR

Puedes guardar tres partidas diferentes. Elige uno de los tres archivos para guardar y luego pulsa el Botón A. Si sobreescribes tu partida sobre otra existente, se perderá la partida anterior. Ten cuidado, porque no podrás recuperar esa partida borrada.



► No apagues la consola (OFF) ni reinicies el juego mientras guardas una partida.

MENÚ DE PAUSA — SALVAPANTALLAS

Se recomienda utilizar esta opción para periodos de tiempo cortos, aunque si el **modo salvapantallas** supera el tiempo de duración de las pilas, la consola se apagará automáticamente. Deberías guardar la partida y apagar la consola Game Boy Advance si no vas a jugar durante mucho tiempo.

MENÚ DE PAUSA — OPCIONES

Cambia cada opción usando el ✚ Panel de Control. Al activar el SALVAPANTALLAS (SÍ), la pantalla se apagará automáticamente si no pulsas ningún botón durante un tiempo determinado. Si pulsas los Botones L y R al mismo tiempo podrás volver al juego.

► Mantén pulsados los Botones L y R durante tres segundos para activar el **modo salvapantallas**.

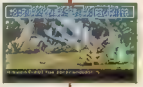
ENEMIGOS EN LA BATALLA

Te enfrentarás a muchos enemigos durante tu aventura. Además de los ataques directos con las armas, también puedes usar Psinergía y a los Djinn.

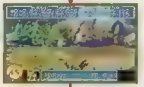
LA BATALLA DE PRINCIPIO A FIN

Cuando aparece un enemigo en una mazmorra o en el mapa del mundo, te encontrarás en plena batalla. Al comienzo de cada batalla, puedes elegir HUIR, pero no siempre funcionará.

Si eliges LUCHAR, puedes sorprender a tus oponentes y atacar primero, pero también puedes ser tú el sorprendido…



La batalla se desarrolla por turnos. Al comienzo de cada turno, debes eligir la acción que realizará cada personaje de tu equipo. El orden de los turnos lo dictará la agilidad de cada personaje o enemigo.



Las batallas terminan cuando todos los enemigos han huido o han sido derrotados. Por otro lado, si todos tus personajes caen en la batalla, el juego terminará, y deberás reiniciar la partida en el último poblado o mazmorra en la que hayas estado.

OPCIONES PREVIAS A LA BATALLA

Después de cada turno, podrás elegir si luchar o no en el siguiente.

OPCIÓN LUCHAR

Elige esta opción para luchar en este turno. Si quieres ver una descripción de cada comando de batalla, consulta las páginas siguientes.

OPCIÓN HUIR

Elige esta opción para intentar escapar sin luchar. Si no lo consigues, tendrás que soportar todos los ataques de los enemigos en ese turno.

OPCIÓN ESTADO

Usa esta opción para ver el estado de tus personajes. Puede que necesites ver los PV de tus personajes o sus Psinergías antes de empezar un turno en la batalla…

Volver a las opciones previas a la batalla

Después de elegir LUCHAR, pulsa el Botón B si quieres volver a las opciones previas a la batalla. Las opciones previas a la batalla también aparecerán durante la batalla antes de cada turno.

COMANDOS DE BATALLA

Cuando la batalla ha comenzado, puedes utilizar los seis comandos siguientes para luchar contra los enemigos.

COMANDO ATACAR

Elige este comando para atacar directamente a un enemigo con un arma equipada. Usa el ✚ Panel de Control para mover el puntero hasta el enemigo y pulsa el Botón A. Si el enemigo que habías elegido escapa o cae antes de que puedas atacarle, el comando cambiará automáticamente a DEFENDER.

COMANDO PSINERG.

Puedes usar Psinergía para atacar a un enemigo o para curar a algún miembro de tu equipo. Usa el ✚ Panel de Control para elegir la Psinergía que quieres usar y pulsa el Botón A.

A continuación, usa el ✚ Panel de Control para elegir el objetivo de tu Psinergía. Algunas Psinergías tienen diferente alcance que otras.

☞ ¡Consejo! Cosas que tener en cuenta sobre Psinergía

Cada tipo de Psinergía tiene su propio alcance. Las Psinergías que tienen un largo alcance afectarán a los objetivos de forma diferente. Ten en cuenta este consejo cuando ataques a varios enemigos con Psinergía y a la hora de asignar un objetivo.

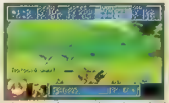
PSINERGÍA QUE AFECTA A OBJETIVOS DE FORMA DISTINTA

La Psinergía que afecta a objetivos de forma distinta tendrá mayor efecto sobre el enemigo o el miembro del equipo que esté más en el centro del área afectada. Cuanto más se aleje de esta área, menor efecto tendrá la Psinergía (hay excepciones). Cuando vayas a asignar un objetivo, ten en cuenta que el puntero más grande apunta al objetivo más afectado.

El enemigo del centro será el más afectado.

CUANDO EL ALCANCE CAMBIA

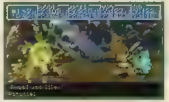
El alcance variará dependiendo de cómo asignes los objetivos para una Psinergía. En la imagen de la derecha, una Psinergía que afecta a tres enemigos se ha centrado en el enemigo del extremo izquierdo. En este caso, la Psinergía sólo afectará a dos enemigos, no a tres.



El alcance de una Psinergía variará dependiendo de cómo asignes los objetivos.

LA PSINERGÍA CAMBIA CUANDO HAS LIBERADO UN DJINN

Cuando usas el comando Djinn para liberar un Djinn durante la batalla, la clase y las Psinergías del personaje cambiarán. Siempre que vayas a liberar un Djinn, ten en cuenta que podrías perder una Psinergía que podrías querer utilizar más tarde.



NO USES DEMASIADA PSINERGÍA

Usar Psinergía es una elección sabia, pero deberías tener mucho cuidado de no abusar de ella. Debes ahorrarla para cuando realmente la necesites. Puedes recuperar los Puntos de Psinergía en las posadas o con ciertos objetos, pero también puedes recuperarlos lentamente al caminar.

Ejemplos de Psinergía

En este juego está disponible una gran variedad de Psinergías. Algunas de ellas se nombran a continuación.

PSINERGÍA DE TIERRA

Nombre	PP usados	Alcance	Efecto
CURA	3	1	Recupera 70 PV.
TEMBLOR	4	3	Ataque con un terremoto
PLANTA	4	1	Usar en la batalla y...
ESQUIRLAS	5	1	Ataque con esquirlas afiladas.
COGER	1	–	Coge objetos alejados.
HUIR	6	–	Te devuelve a la entrada

PSINERGÍA DE FUEGO

Nombre	PP usados	Alcance	Efecto
LLAMAS	4	3	Ataque con llamas.
DEFENDER	3	1	Aumenta la defensa de un aliado.
FUEGO	6	3	Ataque con una bola de fuego.
OLA DE CALOR	6	1	Inflige daño con una ola de calor.
MOVER	2	-	Mueve un objeto del suelo.

PSINERGÍA DE AGUA

Nombre	PP usados	Alcance	Efecto
PLEGARIA	4	1	Recupera 100 PV
CURA VENENO	2	1	Elimina el veneno del cuerpo.
CONGELACIÓN	5	3	Usar en la batalla y...
LLUVIA	5	3	Usar en la batalla y. .

PSINERGÍA DE VIENTO

Nombre	PP usados	Alcance	Efecto
TORBELLINO	5	3	Ataque con un tornado.
RAYO	6	3	Ataque con tormenta eléctrica.
RELÁMPAGO	4	1	Ataque con un relámpago.
ENGAÑAR	4	3	Hace delirar a varios enemigos.

COMANDO DJINN

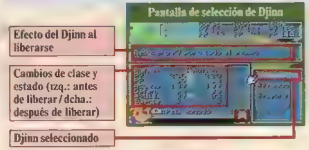
Este comando te permite liberar un Djinn asignado o preparar uno.

Uso de Djinn dependiendo de su estado

Durante la batalla, dependiendo del estado en el que se encuentre un Djinn, podrás hacer cosas diferentes con el comando DJINN. Cuando todos tus Djinn se están recuperando, podrás acceder al comando Djinn pero no podrás hacer nada.

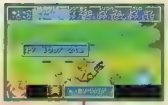
Estado de los Djinn	Opciones del comando Djinn
Asignados	Liberar o preparar Djinn
Preparados	Asignar Djinn
Recuperándose	Ninguna

CÓMO LIBERAR UN DJINN ASIGNADO

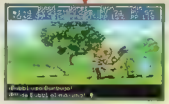


Primero elige el Djinn que quieres usar. Puedes liberar cualquier Djinn asignado (los nombres de los Djinn asignados aparecen en blanco). Se mostrará el efecto de liberar el Djinn y cualquier cambio de estado. Después de elegir el Djinn, pulsa el Botón A.

Cuando liberas un Djinn, éste atacará al enemigo o usará una habilidad especial sobre un miembro del equipo. Dependiendo del tipo de Djinn, tendrás que elegir a un enemigo como objetivo del ataque o a un miembro del equipo para que use la habilidad especial.

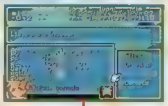


Cuando llegue su turno, tu Djinn liberará su ataque o habilidad especial. El Djinn liberado cambiará su estatus a Preparado y, en el próximo turno, podrás usar el comando INVOCAR.

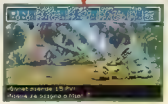


CÓMO ASIGNAR UN DJINN PREPARADO

Primero elige el Djinn que quieres asignar. Puedes asignar cualquier Djinn preparado cuyo nombre esté en rojo. El estado del Djinn y los cambios de estado del personaje que genera el asignarlo aparecerán en pantalla. Cuando hayas elegido el Djinn, pulsa el Botón A.

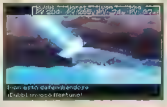


Una vez que llegue tu turno, asignarás el Djinn y, en el próximo turno, podrás liberar ese Djinn asignado.



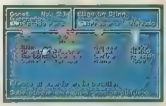
COMANDO INVOCAR

Con un Djinn preparado puedes invocar a un espíritu poderoso. Cualquier Djinn usado para la invocación pasará a estar en recuperación.



Lo básico para invocar

Para poder invocar necesitas al menos un Djinn preparado. A medida que tu número de Djinn aumente, los tipos de espíritu que podrás invocar también lo harán. Podrás invocar más espíritus y de diferentes tipos dependiendo del número y tipos de Djinn que uses.



CÓMO INVOCAR

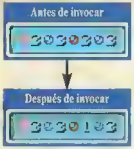
1 Elige INVOCAR y pulsa el Botón A. Usa el ✚ Panel de Control para elegir el espíritu que quieres invocar y pulsa el Botón A.

¡Consejo! ¡Cualquiera puede invocar!

Con el comando DJINN sólo puedes controlar los Djinn que un personaje posee, pero, siempre y cuando un miembro del equipo tenga un Djinn preparado, cualquiera puede usar ese Djinn para invocar. Mientras haya suficientes Djinn preparados, dos miembros del equipo pueden invocar al mismo espíritu en el mismo turno.

2 Elige a los enemigos a los que atacará la invocación. Pulsa izquierda o derecha en el ✚ Panel de Control para elegir el objetivo y luego pulsa el Botón A. Cuando invoques a un espíritu, tu poder elemental del mismo tipo al invocado subirá mientras dure la batalla. Cuanto más poderoso sea el espíritu, más subirá tu poder elemental.

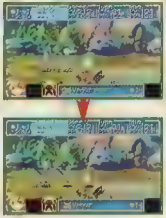
¡Consejo! Los efectos de la invocación



El número de Djinn preparados se muestra por tipos en la **ventana de selección de invocación**. Cada vez que uses Djinn para invocar, las cifras decrecerán según el número y tipo de Djinn usado. Al mismo tiempo, también lo hace el número y el tipo de espíritus que puedes invocar. Por supuesto, estos Djinn y espíritus no se agotan, por lo que si recuperas a los Djinn y los colocas en **modo preparado**, podrás volver a invocar.

ALCANCE DE LOS ESPÍRITUS INVOCADOS

Los espíritus invocados atacan a todos los enemigos. Cuando usas el ✚ Panel de Control para elegir un objetivo, el puntero se moverá por los enemigos como se muestra en la imagen de la derecha. Así podrás decidir cuál de los enemigos será el más afectado por el ataque.



¡Consejo! Después de invocar

Los Djinn usados para invocar un espíritu se recuperarán después de la invocación. Los Djinn en recuperación serán asignados automáticamente al personaje después de un turno de batalla o después de caminar por alguna zona del mapa o de una mazmorra. Un sonido te alertará de que el Djinn ha cambiado su estado de recuperación a ASIGNADO cuando el equipo está caminando.

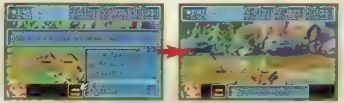
Espíritus que puedes invocar

Hay muchos espíritus diferentes que tu equipo puede invocar. A medida que aumente el número de Djinn preparados, podrás invocar más y más espíritus.

Nombre del espíritu	Djinn necesarios	Descripción
VENUS	1 Djinn Tierra	El poder elemental de la tierra.
MARTE	1 Djinn Fuego	El poder elemental del fuego.
RAMSÉS	2 Djinn Tierra	Guardian de un faraón inmortal.
KIRIN	2 Djinn Fuego	Una bestia mística en llamas.

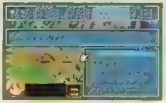
COMANDO OBJETO

Puedes usar algunos objetos de los que llevas en la batalla. Primero elige el objeto que vas a usar y pulsa el Botón A. Después, elige un objetivo sobre el que usar el objeto. Dependiendo del objeto, ese objetivo podrá ser un miembro del equipo o un enemigo. Cuando lo hayas elegido, pulsa el Botón A para confirmar.



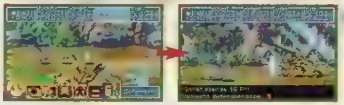
¡Consejo! ¡No puedes usar todos los objetos en la batalla!

En la **pantalla de selección de objeto**, los objetos cuyo nombre aparece en amarillo no pueden ser usados. Aquellos que pueden usarse aparecerán en blanco.



COMANDO DEFENDER

Puedes reducir el daño recibido del ataque enemigo defendiéndote. Elige el comando DEFENDER con el ✚ Panel de Control y luego pulsa el Botón A. Cuando un personaje tiene muy pocos PV o cuando no hay nada que hacer, deberías elegir DEFENDER.



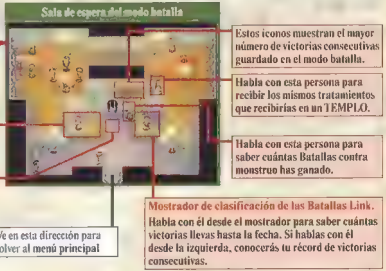
EL MODO BATALLA

Accede al **modo batalla** para combatir hordas de monstruos o para desafiar a un combate al equipo de un amigo. Ni el **menú de pausa** ni el **salvapantallas** están disponibles en este modo.

► Por favor, lee toda la información básica antes de jugar una Batalla Link.

CÓMO ACCEDER AL MODO BATALLA

Primero, elige BATALLA en el **menú principal**. Aparecerá la **pantalla de selección de partida**. Elige con el ✚ Panel de Control una partida cuya información pueda ser usada en el **modo batalla** y pulsa el Botón A. Una vez elegida la partida, entrarás en la sala de espera del **modo batalla**.



Batalla contra monstruo — Un jugador

Si te acercas al mostrador de recepción sin conectar antes otra Game Boy Advance, podrás participar en una BATALLA CONTRA MONSTRUO. Habla con la chica del mostrador y elige SÍ para confirmar. Elige NO para cancelar. Cuando estés listo para comenzar la batalla, colócate en el Círculo del Gladiador, a la derecha del mostrador. Tras hacerlo, la puerta enfrente de ti se abrirá y la batalla comenzará.

Las Batallas contra monstruo siguen los mismos pasos que las batallas normales de la aventura.

Cuando termine la Batalla contra monstruo, regresarás a la sala de espera. Si has vencido, se te dará la opción de afrontar la siguiente Batalla contra monstruo. Elige SÍ para continuar luchando. Para cancelar, pulsa el Botón B. Si pierdes un combate, terminará la Batalla contra monstruo.

DETALLES DE LAS BATALLAS CONTRA MONSTRUO

- Sólo aparecerán los monstruos que has derrotado en la aventura.
- Cuando te alces victorioso en un combate y decidas no seguir, los PV y PP de tu equipo volverán a los niveles máximos. Si escoges seguir luchando, no volverán a los niveles máximos.
- Puedes continuar con las Batallas contra monstruo siempre y cuando quede algún aliado del equipo en pie.
- No podrás conseguir ni monedas ni puntos de experiencia en las Batallas contra monstruo.

Batalla Link — Dos jugadores

Si conectas otra Game Boy Advance, podrás optar por combates de uno o dos jugadores en el mostrador de recepción. Si tu oponente acepta tu reto, la lucha comenzará. Cuando estés listo, colócate sobre el círculo a la derecha del mostrador de recepción. Cuando ambos jugadores hayan entrado en sus respectivos círculos, la puerta se abrirá y dará paso a la batalla.

Luchar contra el equipo de otro jugador es lo mismo que luchar contra los monstruos del juego. Al comienzo de cada turno, los jugadores asignan los comandos y las acciones para el turno que comienza. Cuando el combate termine, regresarás a la sala de espera.

▶ Si el cable Game Link de Game Boy Advance no está insertado correctamente, sólo estarán disponibles las Batallas contra monstruo

Los resultados de la Batalla Link se guardan automáticamente. Puedes consultar estos resultados guardados en el Mostrador de clasificación de las Batallas Link. Debes acercarte al mostrador siempre que quieras comenzar una nueva Batalla Link.

DETALLES DE LAS BATALLAS LINK

El personaje más a la derecha del equipo no participará en la batalla.

- Pueden participar hasta tres personajes en las Batallas Link. El personaje más a la derecha del equipo no se unirá
- No recibirás ni monedas ni puntos de experiencia en las Batallas Link
- Cuando el jugador ha terminado de asignar comandos, el otro jugador debe terminar su selección en sólo 15 segundos o los personajes sin órdenes DEFENDERÁN automáticamente.

1. TALE
2. TEMPLO SONNE
3. VAULT
4. LUNPA
5. BILIBIN
6. ÍMIL
7. FARO DE MERCURIO
8. BARRICADA DE BILIBIN
9. KOLIMA
10. TEMPLO FUCHIN
11. XIAN
12. MINA Y ALDEA DE ALTIN
13. TEMPLO LAMA
14. KALAY
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.

Rellena los espacios con las ciudades que visites.

INVOCACIONES

ICONO	NOMBRE	DJINN NECESARIOS
	VENUS	1 DE TIERRA
	RAMSÉS	2 DE TIERRA
	CIBELES	3 DE TIERRA
	MERCURIO	1 DE AGUA
	NEREIDA	2 DE AGUA
	NEPTUNO	3 DE AGUA

ICONO	NOMBRE	DJINN NECESARIOS
	MARTE	1 DE FUEGO
	KIRIN	2 DE FUEGO
	TIAMAT	3 DE FUEGO
	JÚPITER	1 DE VIENTO
	ATLANTA	2 DE VIENTO
	PROCNE	3 DE VIENTO

PERSONAJES Y SUS CLASES

HANS

CLASES	DJINN
ESCUDERO	–
CABALLERO	1 DE TIERRA
MAESTRO	4 DE TIERRA
ESPADACHÍN	1 DE AGUA
DEFENSOR	2 DE AGUA
GALÁN	4 DE AGUA
APRENDIZ	1 DE VIENTO
ILUSIONISTA	2 DE VIENTO
ENCANTADOR	4 DE VIENTO
BESTIA	1 DE FUEGO
SALVAJE	2 DE FUEGO
GLADIADOR	4 DE FUEGO

IVÁN

CLASES	DJINN
VIDENTE	–
MAGO	2 DE VIENTO
ARCHIMAGO	4 DE VIENTO
VIDENTE	1 DE TIERRA
ADIVINO	2 DE TIERRA
CHAMÁN	4 DE TIERRA
PEREGRINO	1 DE FUEGO
VAGABUNDO	2 DE FUEGO
ASCETA	4 DE FUEGO
ERMITAÑO	1 DE AGUA
ANCIANO	2 DE AGUA
ESTUDIOSO	4 DE AGUA

GARET

CLASES	DJINN
GUARDA	–
SOLDADO	2 DE VIENTO
GUERRERO	4 DE VIENTO
ESPADACHÍN	1 DE TIERRA
DEFENSOR	2 DE TIERRA
GALAN	4 DE TIERRA
APRENDIZ	1 DE FUEGO
ILUSIONISTA	2 DE FUEGO
ENCANTADOR	4 DE FUEGO
BESTIA	1 DE AGUA
SALVAJE	2 DE AGUA
GLADIADOR	4 DE AGUA

MIA

CLASES	DJINN
VIDENTE	–
ESCRIBA	2 DE VIENTO
CLÉRIGO	4 DE VIENTO
VIDENTE	1 DE TIERRA
ADIVINO	2 DE TIERRA
CHAMÁN	4 DE TIERRA
PEREGRINO	1 DE FUEGO
VAGABUNDO	2 DE FUEGO
ASCETA	4 DE FUEGO
ERMITAÑO	1 DE AGUA
ANCIANO	2 DE AGUA
ESTUDIOSO	4 DE AGUA

¡Prueba diferentes combinaciones de Djinn para alcanzar otras clases!

LISTA DE DJINN

ELEMENTO	NOMBRE	EFECTO AL ASIGNAR	HABILIDAD EN LA BATALLA
TIERRA	SILEX	PV+8, PP+4, ATA.+3	Golpe que puede cortar la roca.
	GRANITO	PV+9, DEF.+2, AGI.+2, SUE.+1	Crea una poderosa barrera de tierra.
	CUARZO	PV+10, PP+3, AGI.+3	Resucita a un aliado derrotado.
	PARRA	PV+12, PP+4, DEF.+3, SUE.+1	Enreda al enemigo para bajar agilidad.
	SAVIA	PV+10, ATA.+3, SUE.+1	Ataca y roba PV.
AGUA	BURBUJA	PV+9, PP+4, DEF+3	Recupera PV.
	NIEVE	PV+12, ATA +3, SUE +1	Empapa al enemigo para bajar ataque
	NIEBLA	PV+11, ATA.+4	Duerme profundamente al enemigo.
	PRESIÓN	PV+8, PP+4, AGI.+3	Recupera PV para todo el equipo.
	GRANIZO	PV +9, ATA.+4, SUE.+1	Congela al enemigo para bajar defensa.
FUEGO	FRAGUA	PV+10, ATA.+2, AGI.+2, SUE.+2	Sube ataque de equipo gracias al fuego.
	FIEBRE	PV+12, ATA.+3, SUE.+1	Hunde al enemigo en un delirio febril.
	CORONA	PV+12, PL.+3, DEF+3, SUE.+1	Sube defensa de equipo con calor.
	BRASA	PV+8, ATA.+3	Paraliza con un ataque explosivo.
	ASCUA	PV+9, ATA.+2, AGI.+2	Recupera PP de equipo con las llamas.
VIENTO	RÁFAGA	PV+9, ATA.+2, AGI.+2	Ataque con vientos fuertes.
	BRISA	PV+12, PP+5, DEF+2, SUE.+1	Aumenta la resistencia del equipo.
	CÉFIRO	PV+11, PP+3, AGI.+2, SUE +1	Aumenta la agilidad del equipo
	HUMO	PV+9, ATA.+3	Ciega al enemigo con humo
	COMETA	PV+8, PP+4, AGI. +3	Doble ataque en el próximo turno.

PSINERGÍA ÚTIL FUERA DE LA BATALLA

Usa los Botones L y R para crear accesos rápidos para cualquier Psinergía listada a continuación. Esto es particularmente útil cuando intentas leer la mente de la gente que encuentras en ciudades y aldeas. Consulta el apartado "Atravesando las tierras" para saber cómo asignar Psinergías a estos botones.

ICONO	NOMBRE	EFECTO	PP NECESARIOS
	MOVER	Mueve un objeto del suelo.	2
	HUIR	Te devuelve a la entrada.	6
	LEER MENTE	Lee la mente de alguien.	1
	FUERZA	Golpea un objeto distante	2
	ELEVAR	Levanta un objeto.	2
	REVELAR	Percibe la verdad oculta.	1
	OCULTAR	Te oculta en las sombras.	1
	PARALIZAR	Detiene un objeto en movimiento.	2
	DESPLAZAR	Levanta y mueve objetos ligeros	2
	COGER	Coge objetos alejados.	1
	PLANTA	Hace crecer una parra.	4
	TORBELLINO	Arranca las hojas.	5
	CONGELACIÓN	Convierte charcos en columnas de hielo	5

ICONO	NOMBRE	EFECTO	PP NECESARIOS
	LLUVIA	Apaga pequeños fuegos y apacigua tornados.	5
	CURA	Recupera 70 P.V.	3
	SUPERCURA	Recupera 150 P.V.	7
	HIPERCURA	Recupera 300 P.V.	10
	PLEGARIA	Recupera 100 P.V.	4
	MEGAPLEGARIA	Recupera 200 P.V.	8
	ANTEPLEGARIA	Recupera 1000 P.V.	12
	DESEO	El equipo recupera 80 P.V.	9
	SUPERDESEO	El equipo recupera 160 P.V.	13
	HIPERDESEO	El equipo recupera 400 P.V.	20
	RESUCITAR	Resucita a un aliado.	15
	CURA VENENO	Cura a un aliado envenenado.	2
	ESQUIVAR	Reduce los encuentros con enemigos.	5

CÓMO USAR EL CABLE GAME LINK DE GAME BOY ADVANCE

Aquí tienes toda la información necesaria para conectar dos consolas Game Boy Advance.

Componentes necesarios

Consolas Game Boy Advance:	*Una por jugador*
Cartuchos:	*Uno por jugador*
Cables Game Link de Game Boy Advance:	*Sólo un cable*

Instrucciones de conexión

1. *Asegúrate de que ambas consolas están apagadas (OFF), y después introduce cada cartucho en su consola*
2. *Conecta el cable Game Link en los Conectores de la conexión externa (EXT.) de cada consola.*

Game Boy Advance, cartuchos y cable Game Link de Game Boy Advance

- *El Jugador Uno será el que tenga el extremo más pequeño conectado a su consola.*

Solución de problemas

Si tienes problemas al transferir información o detectas un mal funcionamiento del juego, puede deberse a alguna de estas causas:

- *Estás usando un cable que no es el Game Link de Game Boy Advance*
- *El cable Game Link no está bien insertado en alguna consola*
- *El cable se desconecta durante la transferencia de información.*
- *El cable está conectado de forma incorrecta a alguna de las consolas.*
- *Hay más de dos consolas Game Boy Advance conectadas entre sí.*

Art. Nr. 1520649 M (02.02) [0202/ITA/AGB]

Questo sigillo garantisce che Nintendo® ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della sua completa compatibilità con il prodotto Nintendo® posseduto.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Grazie per aver scelto la cassetta di gioco GOLDEN SUN™ per Game Boy Advance™ Nintendo®.

IMPORTANTE: Leggere attentamente il libretto di Precauzioni e Informazioni accluso a questo prodotto prima di utilizzare il Game Boy Advance™, la cassetta di gioco o gli accessori. Il libretto contiene anche informazioni importanti sulla garanzia e l'assistenza.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Successivamente conservarlo per consultazioni future.

© 2001, 2002 NINTENDO/CAMELOT.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 2002 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED

INDICE

È STATA SCATENATA UNA FORZA SEGRETA 5

I COMANDI DI GIOCO 6

L'AVVENTURA HA INIZIO 7

MENU D'AVVIO
- INIZIA 8
- CONTINUA 8
- COPIA 9
- CANCELLA 9
- LOTTA 9

GLI ADEPTI 10

I DJINN – GLI SPIRITI ELEMENTALI 12

VIAGGIARE NEL MONDO 14

COMANDI GENERALI
- PSINERG. (PSINERGIA) 14
- DJINN 16
- STRUM. (STRUMENTI) 21
- STATO 24

LE CLASSI DEI PERSONAGGI ... 28

I NEGOZI, LE LOCANDE E I TEMPLI 30

IL MENU DI PAUSA 33

COME COMBATTERE 34

I COMANDI DI PRE-COMBATTIMENTO
- LOTTA 35
- FUGGI 35
- STATO 35

I COMANDI DI COMBATTIMENTO
- ATTACCA 36
- PSINERG. (PSINERGIA) 36
- DJINN 39
- EVOCA 41
- STRUM. (STRUMENTI) 44
- DIFENDI 44

L'ARENA 45

MAPPA DEL MONDO 48

L'EVOCAZIONE 49

LISTA DEI PERSONAGGI E DELLE CLASSI 50

LISTA DEI DJINN 51

LA PSINERGIA FUORI DAL COMBATTIMENTO 52

USO DEL CAVO GAME LINK PER GAME BOY ADVANCE 54

È STATA SCATENATA UNA FORZA SEGRETA

NASCOSTO AI PIEDI DEL MONTE ALEPH, LA CIMA PIÙ SACRA SUL CONTINENTE DELL'ANGARA, SI TROVA UN PLACIDO VILLAGGIO CHIAMATO VALE. DA TEMPO IMMEMORABILE GLI ANZIANI DI QUESTO REMOTO PAESE CUSTODISCONO IL TEMPIO DI SOL, CHE SI ERGE SUL FIANCO DELLA SACRA MONTAGNA DOVE L'ANTICA SCIENZA DELL'ALCHIMIA È TENUTA SEGRETA.

ORA, QUEL SEGRETO È STATO VIOLATO. UNA MISTERIOSA FIGURA STA CERCANDO DI USARE SUL MONDO TUTTO IL POTERE DELL'ALCHIMIA. UN POTERE COSÌ SPAVENTOSO CHE PUÒ ESAUDIRE TUTTI I DESIDERI DI CHI LO CONTROLLA: ENORMI RICCHEZZE, LA VITA ETERNA, O ADDIRITTURA LA DISTRUZIONE DEL MONDO. QUANDO SI SCATENERÀ LA FORZA COMBINATA DEI QUATTRO ELEMENTI DI CUI È COSTITUITA LA MATERIA – TERRA, ARIA, ACQUA, FUOCO – COLUI CHE CONTROLLERÀ TUTTA QUELLA ENERGIA AVRÀ L'UMANITÀ NELLE SUE MANI. ORA PIÙ CHE MAI, SERVE UNO SPIRITO CORAGGIOSO CHE SIA IN GRADO DI SCONGIURARE QUESTO ATROCE PERICOLO.

I COMANDI DI GIOCO

Pulsante L
- Per l'accesso rapido ad una Psinergia (preselezione)
- Per muoversi nel mondo
- Per accedere allo **schermo di Stato**

Pulsante R
- Per l'accesso rapido ad una Psinergia (preselezione)
- Per accedere alla mappa del mondo
  Usa la pulsantiera di comando ✚ per spostare il cursore.
- Per accedere allo **schermo di Stato**

Pulsantiera di comando ✚
- / Per camminare (anche in diagonale)
- Per saltare in avanti
- Per spingere oggetti
- / Per selezionare un comando o uno strumento

Pulsante B
- / Per correre (insieme alla pulsantiera di comando ✚)
- Per passare al messaggio successivo
- Per annullare

START
- / Per accedere al **menu di Pausa**

SELECT
- / Per accedere ai comandi generali

Pulsante A
- / Per accedere ai comandi generali
- / Per esaminare gli oggetti
- / Per parlare
- / Per passare al messaggio successivo
- / Per confermare le selezioni

Legenda
- Da usare nelle città, nei villaggi e nei sotterranei
- Da usare nella mappa del mondo (al di fuori di città, villaggi e sotterranei)
- Da usare durante il combattimento
- Altro

L'AVVENTURA HA INIZIO

Inserisci la cassetta di gioco GOLDEN SUN™ nel Game Boy Advance™ e accendi la console (ON). Premi START per far apparire lo **schermo del Titolo**.

Schermo del Titolo

LA PRIMA VOLTA CHE GIOCHI

Dopo lo **schermo del Titolo** apparirà automaticamente lo **schermo Inserimento nome**, in cui potrai scegliere il nome del protagonista. Seleziona le lettere con la pulsantiera di comando ✚, premendo il pulsante A per inserirle. Per cancellare una lettera premi il pulsante B, oppure seleziona DEL, sulla parte destra dello schermo. Dopo aver inserito un nome, seleziona END sulla parte destra dello schermo e premi il pulsante A per confermare. La tua avventura sta per iniziare!

Schermo Inserimento nome

Cursore

END – Inizia il gioco con il nome che hai scelto

DEL – Cancella l'ultima lettera inserita

DOPO AVER SALVATO IL GIOCO

Se hai già dei dati salvati, premendo START nello **schermo del Titolo** farai apparire lo **schermo di Avvio**.

Se salvi un gioco completato, non potrai proseguirlo. In quel caso, nel **menu d'Avvio** saranno disponibili soltanto le opzioni INIZIA, CANCELLA e LOTTA.

Il menu d'Avvio

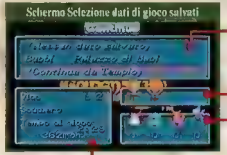
MENU D'AVVIO — INIZIA

Quando inizi un nuovo gioco, seleziona INIZIA e premi il pulsante A per accedere allo **schermo Inserimento nome**. Inserisci un nome come spiegato precedentemente, poi seleziona END e premi il pulsante A per confermare.

▶ Se hai già tre giochi salvati, l'opzione INIZIA non apparirà nello **schermo d'Avvio**.

MENU D'AVVIO — CONTINUA

Selezionando i dati di un gioco precedentemente salvato, potrai continuare a giocare dal punto in cui hai effettuato il salvataggio l'ultima volta. Usando la pulsantiera di comando ✚ e il pulsante A, scegli il gioco salvato che preferisci.



File del gioco salvato. Nome del protagonista, luogo dell'ultimo salvataggio.

Componenti della squadra presenti nel gioco salvato.

Numero e tipo di Djinn: (da sinistra) Djinn di Terra, Djinn d'Acqua, Djinn di Fuoco, Djinn di Vento.

Nome, livello e classe del protagonista, monete possedute e ore giocate.

Lo sapevi? Puoi salvare in ogni punto del gioco

In GOLDEN SUN è possibile salvare il gioco in ogni momento, tranne che durante particolari eventi e durante i combattimenti.

MENU D'AVVIO — COPIA

Puoi copiare un gioco salvato da una posizione ad un'altra. Seleziona con la pulsantiera di comando ✚ il file che vuoi copiare e premi il pulsante A. I dati di gioco selezionati verranno automaticamente copiati in una posizione vuota.

▶ Se ci sono già tre giochi salvati e quindi non è rimasta nessuna posizione vuota, l'opzione COPIA non apparirà nel menu.

Schermo Selezione dati da copiare

MENU D'AVVIO — CANCELLA

Con questa opzione puoi cancellare un gioco salvato. Seleziona con la pulsantiera di comando ✚ i dati di gioco che vuoi cancellare e premi il pulsante A. Fai attenzione quando cancelli i dati di gioco, perché non potranno più essere recuperati!

Schermo Cancellazione dati

MENU D'AVVIO — LOTTA

Usando i dati di un gioco salvato, potrai combattere con mostri che hai già incontrato nella tua avventura, oppure lanciare la tua squadra in una sfida contro quella di un tuo amico. Per sfidare un amico ti serviranno due console Game Boy Advance, due cassette di gioco GOLDEN SUN in cui siano presenti dei giochi salvati ed un cavo Game Link per Game Boy Advance™.

▶ Se nessun membro della squadra ha un Djinn, nel **menu d'Avvio** non apparirà l'opzione LOTTA.

Schermo Selezione dati arena

Schermo Combattimento arena

GLI ADEPTI

Coloro che possono usare la PSINERGIA, o energia psichica, sono chiamati ADEPTI. Sono i discendenti di un'antica civiltà, ormai scomparsa. Il loro potere, la Psinergia, trae origine dall'arte dell'Alchimia, tenuta segreta.

ISAAC (SCUDIERO)

Adepto di Terra: 17 anni

Il personaggio principale di GOLDEN SUN. Isaac è nato e cresciuto a Vale. Conosce la Psinergia di Terra ed è abilissimo con la spada.

GARET (GUARDIA)

Adepto di Fuoco: 17 anni

È l'amico d'infanzia di Isaac. Garet conosce la Psinergia di Fuoco ed è dotato di una grande forza fisica, che lo rende un abile guerriero.

JENNA (PIROMANTE)

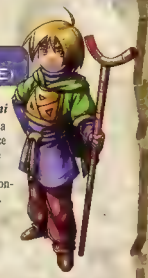
Adepto di Fuoco: 17 anni

Jenna è sempre vissuta a Vale, fino alla notte in cui una violenta tempesta si prese il suo fratello maggiore.

MIA (IDROMANTE)

Adepto d'Acqua: 17 anni

Discendente degli antichi protettori del FARO DI MERCURIO. Mia conosce la Psinergia d'acqua. Aiuta Isaac e gli altri nella loro avventura usando il potere curativo dell'acqua.



IVAN (EOLOMANTE)

Adepto di Vento: 15 anni

Allevato da un mercante della città di KALAY, Ivan conosce la Psinergia di Vento. Poiché gli Adepti sono rari a Kalay, molti dei suoi concittadini considerano Ivan un tipo strano.

I NEMICI DI ISAAC

Ecco alcuni dei misteriosi personaggi che Isaac incontrerà lungo il viaggio.

Felix

Adexia

Saturos

Alex

I DJINN – GLI SPIRITI ELEMENTALI

I Djinn sono gli spiriti della terra, dell'acqua, del fuoco e del vento, cioè dei quattro elementi fondamentali che costituiscono la materia. Durante i tuoi viaggi incontrerai molti Djinn e potrai catturarli sconfiggendoli in battaglia. Usando con saggezza i loro poteri potrai migliorare considerevolmente l'abilità dei tuoi personaggi.

I quattro tipi di Djinn

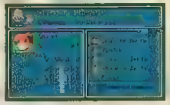
I Djinn si possono suddividere in quattro tipi: di Terra (VENERE), d'Acqua (MERCURIO), di Fuoco (MARTE) e di Vento (GIOVE). I Djinn mostrati nella figura qui sotto rappresentano i quattro tipi, ma ne troverai molti altri durante la tua avventura.

I Djinn rafforzano i tuoi personaggi!

Con il potere dei Djinn potrai migliorare le caratteristiche dei tuoi personaggi e le loro abilità di combattimento.

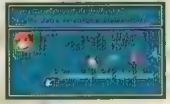
GLI EFFETTI DEI DJINN – PUNTO 1: PIAZZARE UN DJINN PUÒ MIGLIORARE LA CLASSE

Un Djinn piazzato su un personaggio può modificare la classe di quest'ultimo. Il cambiamento della classe può migliorare alcune caratteristiche e permette di usare Psinergie che prima non erano disponibili. Le classi dei personaggi cambiano secondo il tipo di Djinn piazzato. Prova a piazzare Djinn diversi per vederne l'effetto!



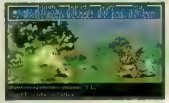
GLI EFFETTI DEI DJINN – PUNTO 2: AUMENTO DELLE ABILITÀ

Un Djinn piazzato migliora le caratteristiche di quel personaggio relative al tipo di quel Djinn. Per esempio, un personaggio su cui è stato piazzato un Djinn di fuoco migliorerà la potenza, dei propri attacchi basati sul fuoco. Allo stesso tempo aumenterà anche la resistenza di quel personaggio agli attacchi di fuoco.



GLI EFFETTI DEI DJINN – PUNTO 3: SCATENARE I DJINN IN BATTAGLIA

Quando scateni un Djinn che era stato piazzato su un tuo personaggio, ti aiuterà nel combattimento. Ogni Djinn ha un potere particolare: prova a scatenare vari Djinn per vederne l'effetto!



GLI EFFETTI DEI DJINN – PUNTO 4: USARE I DJINN PER L'EVOCAZIONE

Dopo aver scatenato un Djinn nella lotta o averlo messo in standby potrai usare il comando EVOCA per richiamare un potente spirito. Sono molti gli spiriti che puoi evocare: maggiore è il numero di Djinn usati per l'evocazione, più forte sarà lo spirito.

VIAGGIARE NEL MONDO

Durante la tua avventura dovrai compiere molti viaggi per il mondo. Mentre sei in viaggio, sia che ti trovi nella mappa del mondo, in una città o in un sotterraneo, premendo il pulsante A potrai controllare lo stato della tua squadra (nomi, Punti Salute e Punti Psinergia) e accedere ad un **menu di comandi** generali (fuori dal combattimento). Premendo A quando ti trovi davanti ad un oggetto o una persona, potrai esaminare quell'oggetto o parlare con quel personaggio. Qui di seguito trovi una spiegazione dei comandi generali.

COMANDI GENERALI — PSINERG. (PSINERGIA)

Con questo comando potrai usare la PSINERGIA o impostare un accesso rapido.

COME USARE LA PSINERGIA

1 Premi la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra per selezionare il personaggio di cui vuoi usare la Psinergia, e successivamente premi il pulsante A.

2 Premi la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra per selezionare la Psinergia che intendi usare, premendo poi il pulsante A. Se hai più di cinque diverse Psinergie, puoi farle scorrere nella finestra della Psinergia premendo la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra. Premi i pulsanti L e R per passare ad un altro personaggio.
A questo punto, se hai selezionato una Psinergia che agisce su oggetti fisici (come SPOSTAMENTO o PRESA), ne potrai vedere l'effetto.

3 Se usi una Psinergia che agisce su un altro personaggio (come ANTIDOTO o OFFERTA), avrà effetto dopo che avrai selezionato un personaggio premendo la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra e premendo il pulsante A.

IMPOSTARE UN ACCESSO RAPIDO (PRESELEZIONE)

Potrebbe esserti utile impostare un accesso rapido ad una Psinergia che usi spesso, assegnandola ai pulsanti L e R. Così, quella Psinergia potrà essere usata premendo soltanto un pulsante.

1 Se vuoi impostare un accesso rapido a una Psinergia, premi la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra per selezionare il personaggio che possiede quella Psinergia.

2 Saranno evidenziate le Psinergie per cui è possibile impostare un accesso rapido. Seleziona una Psinergia premendo la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra e premi il pulsante A per impostare l'accesso rapido.

COMANDI GENERALI — DJINN

Con questo comando puoi piazzare un Djinn su un personaggio o scambiare i Djinn tra i personaggi.

Lo sapevi? Lo stato dei Djinn

I Djinn possono trovarsi in tre diversi stati. Dallo stato del Djinn dipendono i comandi dei Djinn disponibili durante il combattimento e nelle fasi esplorative.

Per saperne di più, premi SELECT

Se premi SELECT nello **schermo Selezione Djinn** apparirà una dettagliata spiegazione sull'uso dei Djinn. Premi la pulsantiera di comando ✚ in alto e in basso per selezionare uno dei sette argomenti e premi il pulsante A per leggere le informazioni su quell'argomento.

Sono informazioni molto importanti: leggile con attenzione!

OPZIONI DISPONIBILI TRA I COMANDI GENERALI DEI DJINN

- Modifica lo stato di un Djinn (STANDBY ⟷ PIAZZA)
- Scambia i Djinn tra i personaggi
- Dai i Djinn di un personaggio ad un altro

Ecco le condizioni per spostare i Djinn tra i personaggi.

Il personaggio A può scambiare un Djinn con il personaggio B, oppure semplicemente dargliene uno. Il personaggio B può soltanto scambiare un Djinn con il personaggio A, perché ne ha di meno.

▶ Non puoi dare o scambiare Djinn che si trovano in recupero.

Se due personaggi hanno lo stesso numero di Djinn, possono scambiarsi i Djinn liberamente, ma nessuno dei due può semplicemente dare un proprio Djinn all'altro. I Djinn possono essere scambiati soltanto uno alla volta.

MODIFICA LO STATO DEL DJINN (STANDBY ⟷ PIAZZA)

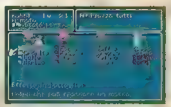
1 Nello **schermo Selezione Djinn**, seleziona un Djinn in standby con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A.

Premi il pulsante L nello **schermo Selezione Djinn** per controllare lo stato e la Psinergia del personaggio che possiede il Djinn selezionato.

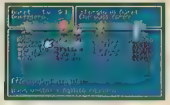
- Il colore bianco indica un Djinn piazzato
- Il colore rosso indica un Djinn in standby
- Il colore giallo indica un Djinn in recupero

MODIFICARE LO STATO CON IL PULSANTE R

Premendo il pulsante R nello **schermo Selezione Djinn** puoi modificare lo stato di un personaggio tra PIAZZATO e STANDBY. Se premi SELECT tenendo premuto il pulsante R, tutti i Djinn sullo schermo passeranno da PIAZZATO a STANDBY e viceversa.



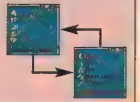
2 Sopra il nome del Djinn appare la scritta PIAZZA o STANDBY. Portando il cursore su questa scritta e premendo il pulsante A puoi modificare lo stato del Djinn.



3 Apparirà una finestra in cui ti verrà chiesto di confermare la decisione di cambiare lo stato da STANDBY a PIAZZATO. Se vuoi davvero cambiare lo stato tenendo presenti le modifiche alle caratteristiche e alla Psinergia che ciò comporta premi il pulsante A. Per annullare e tornare allo schermo precedente, invece, premi il pulsante B.

Stato del personaggio
Il cambiamento dello stato del Djinn influisce sulla classe e la Psinergia del personaggio. In questo schermo potrai confermare i cambiamenti. Una freccia gialla indica le caratteristiche che hanno un miglioramento, mentre con una freccia blu sono indicate le caratteristiche che subiscono una diminuzione.

Psinergia del personaggio
Se la Psinergia di un personaggio si modifica in seguito al cambiamento di stato di un suo Djinn, in giallo verranno indicate le nuove Psinergie, mentre le Psinergie perse saranno evidenziate in rosso. Se appare una freccia in alto a destra sullo schermo, usa la pulsantiera di comando ✚ per far scorrere la lista delle Psinergie.

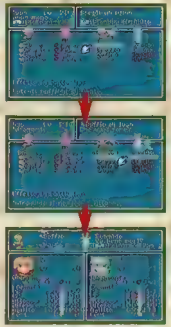


SCAMBIARE UN DJINN

1 Nello **schermo Selezione Djinn**, usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare un Djinn e successivamente premi il pulsante A.

2 Puoi scambiare i Djinn con i personaggi sotto i quali appare il comando SCAMBIA. Seleziona il Djinn con cui vuoi scambiare quello che hai precedentemente selezionato e premi il pulsante A.

3 Apparirà lo stato dei due personaggi che effettuano lo scambio. In questo schermo, premi il pulsante R per spostarti dalle Psinergie di un personaggio a quelle di un altro. Se le Psinergie non possono essere tutte visualizzate sullo stesso schermo, puoi farle scorrere usando la pulsantiera di comando ✚.



4 Dopo aver confermato i cambiamenti premi il pulsante A per completare lo scambio. Se decidi di annullare lo scambio, premi il pulsante B per tornare allo schermo precedente.

DARE I DJINN

1 Nel **menu Selezione Djinn**, seleziona un Djinn e premi il pulsante A.

2 Puoi dare un Djinn soltanto ai personaggi sotto i quali appare il comando DAI. Seleziona un personaggio e premi il pulsante A.

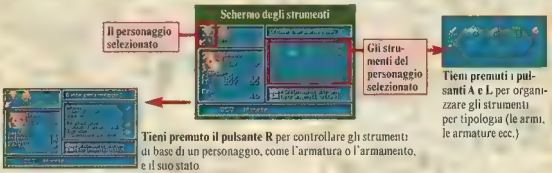
3 A sinistra sullo schermo sarà visualizzato lo stato del personaggio che dà il Djinn, a destra lo stato di quello che lo riceve. In questo schermo, premi il pulsante R per visualizzare la Psinergia del personaggio che dà il Djinn e di quello che lo riceve Se le Psinergie sono troppe per essere tutte visualizzate sullo stesso schermo, puoi farle scorrere usando la pulsantiera di comando ✚.

4 Dopo aver confermato i cambiamenti, premi il pulsante A per completare l'operazione, dando il Djinn. Se decidi di non dare più il Djinn e di annullare l'operazione, premi il pulsante B per tornare allo schermo precedente.

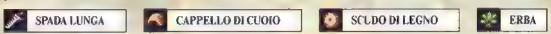
► I Djinn influenzano anche la classe dei personaggi.

COMANDI GENERALI — STRUM. (STRUMENTI)

Gli strumenti si acquistano nei negozi, ma si possono anche trovare nelle casse del tesoro. Selezionando il comando STRUM. puoi adoperare gli strumenti, attivarli o darli ad un altro personaggio. Un personaggio può portare fino a 15 diversi tipi di strumenti. Il numero degli strumenti "consumabili" che un personaggio può tenere è 30.

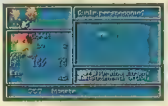


Nel gioco appaiono molti tipi di strumenti diversi. Alcuni, quando sono attivati, hanno effetti particolari.



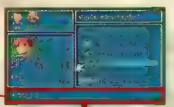
USARE E DARE STRUMENTI

Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare il personaggio che ha lo strumento che desideri usare o dare e premi il pulsante A.



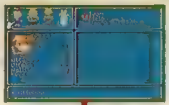
Successivamente, usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare lo strumento che intendi dare o usare. Se gli strumenti sono troppi per essere visualizzati tutti sullo stesso schermo, puoi farli scorrere usando la pulsantiera di comando ✚.

Descrizione dello strumento selezionato



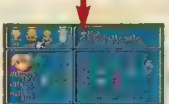
Inoltre, se selezioni un'armatura o un'arma non attivata, a sinistra sullo schermo sarà evidenziato come l'attivazione di quello strumento influenzerà il tuo stato. Dopo aver selezionato uno strumento e premuto il pulsante A, usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare USA o DAI e premi il pulsante A.

Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare il personaggio con lo strumento che vuoi usare e premi il pulsante A. Se colui che riceve lo strumento è in grado di attivarlo, una finestra ti chiederà se vuoi attivare lo strumento immediatamente. Fai la tua scelta (SÌ o NO) e premi il pulsante A.



ATTIVARE E RIPORRE UNO STRUMENTO

Usa la pulsantiera di cómando ✚ per selezionare il personaggio con lo strumento che desideri attivare o riporre e premi il pulsante A.

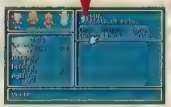


Seleziona lo strumento che desideri attivare o riporre e premi il pulsante A. Premi la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra per far scorrere gli strumenti. Inoltre, se selezioni un'armatura o un'arma non attivata, a sinistra sullo schermo sarà evidenziato il modo in cui l'attivazione di quello strumento influenzerà il tuo stato.

Seleziona ATTIVA o RIPONI con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A. Quando scegli RIPONI, a sinistra sullo schermo appariranno i cambiamenti che ciò causerà al tuo stato.

DETTAGLI SUGLI STRUMENTI

Con questa opzione, sul lato sinistro dello schermo appariranno l'effetto di uno strumento se è usato o attivato. Inoltre, potrai vedere quanti esemplari possiedi di ciascuno strumento.



BUTTA UNO STRUMENTO

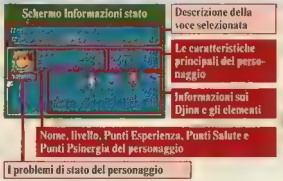
Puoi buttare gli strumenti che non usi più. Se hai più di due esemplari dello strumento che vuoi buttare, premi la pulsantiera di comando ✚ in alto e in basso per selezionare la quantità da buttare e premi il pulsante A. Apparirà una finestra in cui ti verrà chiesto di confermare l'operazione. Seleziona SÌ se vuoi buttare lo strumento, oppure NO per annullare l'operazione, premendo poi il pulsante A. Fai attenzione a non buttare uno strumento che ti può essere utile (alcuni strumenti non possono essere buttati).

COMANDI GENERALI — STATO

Con l'opzione STATO puoi controllare in dettaglio le abilità e le caratteristiche dei tuoi personaggi. Premendo SELECT, potrai vedere una lista dei Djinn che hai ottenuto.

LO SCHERMO INFORMAZIONI STATO

Quando selezioni un personaggio e premi il pulsante A apparirà una descrizione dettagliata dello stato del personaggio. Allineando il cursore con una delle voci che appaiono su questo schermo, in cima allo schermo apparirà una descrizione del significato di quella voce.



INFORMAZIONI DELLO SCHERMO DI STATO

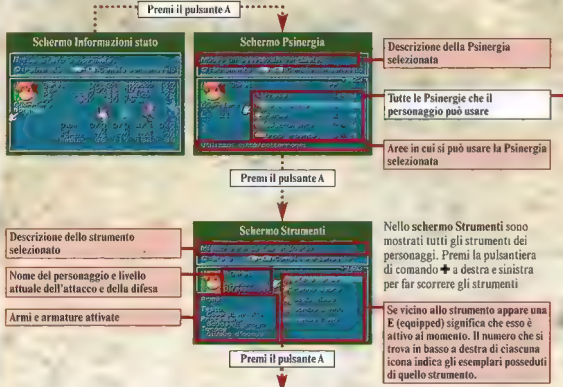
Livello – Punti Esperienza – PS – PP	
Voce	Descrizione
LV	L'attuale livello del tuo personaggio.
ESP	Vincendo i combattimenti guadagnerai Punti Esperienza e farai crescere il livello del tuo personaggio. Posiziona qui il cursore per vedere quanti punti ti mancano al raggiungimento del livello successivo.
PS	Sono i Punti Salute del tuo personaggio (il danno che può subire). Il numero a sinistra corrisponde ai PS attuali, mentre quello a destra indica i PS massimi. Se i PS scendono a 0, il personaggio va KO e non è più in grado di combattere.
PP	Sono i Punti Psinergia, cioè i punti disponibili per usare la Psinergia. Il numero a sinistra corrisponde ai Punti Psinergia attuali, mentre quello a destra indica i Punti Psinergia massimi. Quando si usa la Psinergia, i Punti Psinergia diminuiscono.

Le caratteristiche base del tuo personaggio	
Voce	Descrizione
ATTACCO	Più alto è questo valore, maggiore è il danno causato dai tuoi attacchi diretti.
DIFESA	Più alto è questo valore, minore è il danno causato dagli attacchi diretti del nemico.
AGILITÀ	Più alto è questo valore, maggiore è la rapidità con cui puoi attaccare in battaglia.
FORT. (Fortuna)	Più alto è questo valore, maggiore è la probabilità di evitare attacchi e problemi di stato.

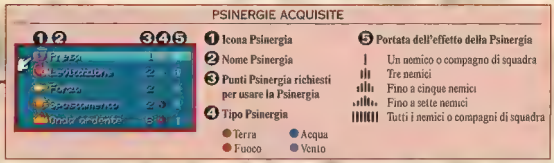
Informazioni sui Djinn e gli elementi	
Voce	Descrizione
DJINN ed elementi	I Djinn piazzati ed il numero totale di Djinn per ciascuno dei quattro elementi.
LV	Più alto è questo valore, maggiore è l'effetto delle abilità elementari del Djinn.
FORZA	È la forza elementare di ciascun elemento. Più alto è questo valore, maggiore è il danno provocato da quegli attacchi elementari.
RESIST. (resistenza)	Più alto è questo valore, minore è il danno provocato da quegli attacchi elementari.

MUOVERSI TRA GLI SCHERMI INFORMAZIONI STATO

Dallo **schermo Informazioni stato** principale, premendo determinati pulsanti, puoi accedere ad altri schermi informativi. Inoltre, da alcuni di questi schermi, puoi premere il pulsante L o R per ottenere ulteriori informazioni.



Premi il pulsante A nello **schermo Strumenti** per tornare allo **schermo Informazioni stato**.



Lo sapevi? Problemi di stato

Se un nemico usa contro di te un attacco speciale, la conseguenza potrebbe essere un problema di stato. Per liberartene, potrai usare particolari tipi di Psinergia o recarti in un TEMPIO.

VELENO
Il veleno provoca un danno continuato. Puoi liberarti da questo problema con ANTIDOTO o VELENOCURA.

TRAMORPUNTA
Il personaggio è tramortito e non può agire. Puoi liberarti da questo problema usando RIPRISTINO o ELISIR.

KO
Un personaggio che è andato KO in combattimento non è più in grado di lottare. Puoi liberarti da questo problema recandoti in un TEMPIO, oppure usando LINFA VITALE o RESURREZIONE.

DELUSIONE
Se il personaggio è afflitto dalla Delusione, può subire crisi che gli impediscono di attaccare. Puoi liberarti da questo problema usando RIPRISTINO o ELISIR.

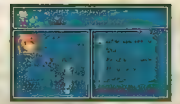
SONNO
Il personaggio è addormentato e non può agire. Puoi liberarti da questo problema usando RIPRISTINO o ELISIR.

Ci sono anche altri problemi di stato.

▶ Quando il personaggio è messo KO, gli effetti di DELUSIONE, TRAMORPUNTA e SONNO scompaiono.

LE CLASSI DEI PERSONAGGI

Ogni personaggio appartiene ad una specifica classe, che può cambiare quando si piazza o si rimuove un Djinn. Con la classe, si modificano anche le caratteristiche di quel personaggio.



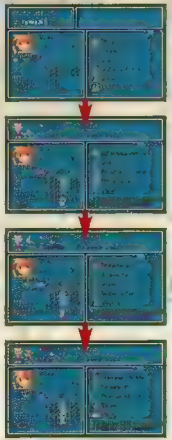
UN ESEMPIO DI COME LA CLASSE PUÒ CAMBIARE

Quando su Isaac, il personaggio principale, non è piazzato alcun Djinn, la sua classe è SCUDIERO.

Dopo aver piazzato su Isaac Soffio, il Djinn di Vento, la sua classe si modifica in APPRENDISTA.

Se metti quel Djinn di Vento in standby, rimuovendolo da Isaac, la sua classe tornerà ad essere SCUDIERO.

Se ora piazzi su Isaac Forgia, un Djinn di Fuoco, la sua classe diventerà BRUTO. È soltanto un esempio di come può cambiare la classe di un personaggio.



GLI EFFETTI DEL CAMBIAMENTO DI CLASSE

Quando si modifica la classe di un personaggio, possono avvenire i seguenti cambiamenti:

Modifiche nelle caratteristiche del personaggio

Il cambiamento della classe può avere effetto sulle caratteristiche di quel personaggio. Alcune possono peggiorare, altre migliorare.

Modiche nelle caratteristiche della Psinergia

Le Psinergie disponibili cambiano con la classe. Se decidi di cambiare classe, fai attenzione a non perdere Psinergie di cui potresti aver bisogno. Prima di piazzare un Djinn, controlla sempre le modifiche che ciò potrà provocare.

GLI EFFETTI DEL PIAZZAMENTO DI UN DJINN

La classe di un personaggio si modifica secondo il tipo di Djinn piazzato su quel personaggio. Inoltre, Djinn dello stesso tipo hanno diverse caratteristiche individuali. Quando sono piazzati modificano le caratteristiche del personaggio, e ognuno di loro, quando è scatenato in battaglia, può avere un effetto particolare. Cerca di scegliere i Djinn più adatti alle caratteristiche dei tuoi personaggi, per trarne il maggiore vantaggio possibile.

- Quando piazzi sul tuo personaggio un Djinn di Fuoco, il suo potere elementale di fuoco aumenterà, e, conseguentemente, crescerà la forza dei suoi attacchi di fuoco.

I NEGOZI, LE LOCANDE E I TEMPLI

In molte delle città e dei villaggi che i tuoi personaggi visitano durante l'avventura troverai NEGOZI, LOCANDE e altri luoghi che offrono servizi preziosi per il completamento della tua avventura.

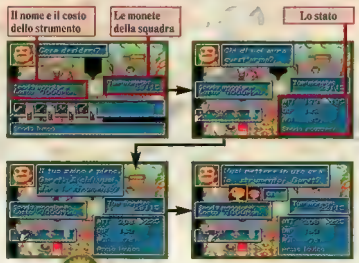
NEGOZI DI ARMI, ARMATURE E ALTRI STRUMENTI

In questi negozi puoi acquistare ARMI, ARMATURE, ERBE e altri strumenti.

COMPRA — COMPRA STRUMENTI

Seleziona con la pulsantiera di comando ✚ gli strumenti che vuoi acquistare e premi il pulsante A. Se più di sette diversi strumenti sono disponibili, a destra sullo schermo apparirà una freccia verde. Ciò significa che puoi far scorrere la lista usando la pulsantiera di comando ✚.

Seleziona il personaggio che userà lo strumento e premi il pulsante A. Se quel personaggio è in grado di attivare lo strumento, in basso a destra sullo schermo saranno evidenziati i cambiamenti di stato su quel personaggio. Se lo strumento non si può attivare, nella finestra di stato apparirà la scritta NON ATTIVABILE. Nel NEGOZIO DEGLI STRUMENTI, nella finestra in basso a destra sullo schermo apparirà una lista degli strumenti posseduti, con l'indicazione del numero di esemplari per ogni strumento.



Dopo aver acquistato uno strumento, se il personaggio che lo riceve è in grado di attivarlo, ti verrà chiesto se vuoi attivarlo immediatamente. Seleziona SÌ per eseguire l'operazione, altrimenti scegli NO.

VENDI — VENDI I TUOI STRUMENTI NEI NEGOZI

Nei NEGOZI, puoi vendere gli strumenti che possiedi, selezionandoli. Quando apparirà il prezzo di vendita, potrai selezionare SÌ per concludere l'affare. Altrimenti seleziona NO.

RARITÀ — COMPRA STRUMENTI RARI

A volte nei negozi puoi trovare STRUMENTI rari. Puoi acquistarli nello stesso modo in cui si acquistano quelli normali.

RIPARA — RIPARA UNO STRUMENTO ROTTO

Puoi riconoscere uno strumento rotto dalla X che appare sulla sua icona nello **schermo Strumenti**. Se vuoi ripararlo, scegli SÌ quando appare il costo dell'operazione. Altrimenti seleziona NO. Dopo aver riparato lo strumento, potrai utilizzarlo nuovamente.

LOCANDE

Dormire una notte nella locanda fa recuperare tutti i Punti Salute e i Punti Psinergia. Le tariffe variano secondo la città. Riposarsi alla locanda, tuttavia non serve per rimettere in sesto un personaggio KO, né a risolvere problemi di stato.

I TEMPLI

Nei TEMPLI si possono rimettere in sesto i personaggi che sono stati messi KO e risolvere altri problemi di stato. Naturalmente, uno dei membri della squadra deve soffrire di un problema di stato, per poterlo risolvere in un Tempio con la relativa cura.

RIANIMA — RIMETTI IN SESTO UN PERSONAGGIO MESSO KO

Con questa cura potrai rimettere in sesto un personaggio messo KO durante la lotta.

CURA VELENO — CURA UN PERSONAGGIO AVVELENATO

Con questa cura puoi curare un personaggio che ha subito un avvelenamento.

TOGLI SPIRITO — SCACCIA UNO SPIRITO DA UN PERSONAGGIO

Con questa opzione potrai scacciare uno spirito da un personaggio.

TOGLI MALEDIZ. — LIBERA UN PERSONAGGIO DALLA MALEDIZIONE

Con questa opzione, un personaggio si può disfare degli strumenti maledetti.

IL MENU DI PAUSA

Tranne che nelle lotte e durante particolari eventi, premendo START è sempre possibile accedere al **menu Pausa**.

MENU PAUSA — SALVA IL GIOCO

Puoi avere fino a tre diversi giochi salvati. Scegli una delle tre posizioni disponibili e premi il pulsante A per salvare. Se vuoi salvare i dati di gioco in una posizione già occupata, dovrai sostituire il gioco precedentemente salvato. Ma fai attenzione, perché i dati sovrascritti non potranno più essere recuperati.

▶ Non spegnere la console (OFF) e non resettare durante il salvataggio.

MENU PAUSA — RIPOSO

È una funzione utile se vuoi interrompere il gioco per un breve periodo. Se resti troppo a lungo in questa modalità, la console si spegnerà automaticamente. Se interrompi il gioco per un tempo relativamente lungo, è sempre consigliabile spegnere il Game Boy Advance (OFF).

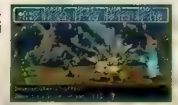
MENU PAUSA — IMPOSTAZIONI

Tutte le impostazioni si possono modificare con la pulsantiera di comando ✚. Con la funzione AUTO-RIPOSO attiva (SÌ), la console si spegnerà automaticamente se non la utilizzerai per un certo periodo di tempo. Premendo contemporaneamente i pulsanti L e R potrai ritornare al gioco.

▶ Per attivare questa modalità, tieni premuti i pulsanti L e R contemporaneamente per tre secondi.

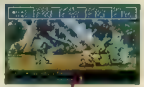
COME COMBATTERE

Nel corso della tua avventura dovrai lottare contro molti nemici. Oltre ad attaccare direttamente con un'arma, puoi anche avvalerti della Psinergia o fare ricorso ad un Djinn.

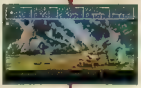


LE LOTTE, DALL'INIZIO ALLA FINE

I combattimenti iniziano quando in un sotterraneo o nella mappa del mondo ti imbatti in un nemico. All'inizio di ogni lotta puoi scegliere FUGA, ma non sempre riuscirai a scappare.



Scegliendo LOTTA è probabile che tu colga i tuoi avversari di sorpresa attaccando per primo, ma è anche possibile che sia tu a essere colto di sorpresa...



Le lotte si svolgono a turni, all'inizio di ogni turno devi scegliere un'azione per ciascun membro della tua squadra. Quindi i personaggi e i nemici si attaccheranno a turni, a seconda del loro livello di agilità.

Il combattimento termina quando tutti i nemici sono fuggiti o sono stati messi KO. Se invece tutti i tuoi personaggi vengono messi KO, il gioco terminerà e dovrai ricominciare dall'ultima città o sotterraneo in cui sei entrato.

I COMANDI DI PRE-COMBATTIMENTO

Prima di ogni turno di lotta potrai scegliere se combattere o meno.

COMANDO LOTTA

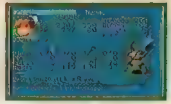
Scegli questo comando per iniziare la lotta vera e propria. Consulta le pagine seguenti per una descrizione dei comandi di combattimento.

COMANDO FUGGI

Scegli questo comando per cercare di scappare, evitando così la lotta. Se però non riesci a scappare dovrai respingere tutti gli attacchi dei nemici per quel turno.

COMANDO STATO

Scegli questo comando per controllare lo stato dei tuoi personaggi. In effetti, prima di iniziare la lotta può esserti utile verificare il livello di PS e la Psinergia disponibile.



Tornare ai comandi di pre-combattimento dopo aver scelto lotta

Dopo aver scelto LOTTA, per tornare ai comandi di pre-combattimento premi il pulsante B. Questi comandi ricompariranno anche durante la lotta, all'inizio di ogni turno.

I COMANDI DI COMBATTIMENTO

Una volta cominciata la lotta, per affrontare i tuoi nemici puoi scegliere i sei comandi spiegati qui di seguito.

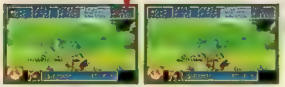
COMANDO DI COMBATTIMENTO ATTACCA

Scegli questo comando per sferrare un attacco diretto su un nemico con un'arma attivata. Con la pulsantiera di comando ✚ sposta il cursore sul nemico che vuoi attaccare e premi il pulsante A. Se il nemico che hai scelto di attaccare scappa o viene sconfitto prima che tu possa attaccarlo, il tuo comando passerà automaticamente su DIFENDI.

COMANDO DI COMBATTIMENTO PSINERG.

Puoi usare la Psinergia per attaccare un nemico o per curare i compagni della tua squadra. Seleziona la Psinergia da usare con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A.

Quindi usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare l'obiettivo della Psinergia. Alcuni tipi di Psinergia hanno una portata maggiore degli altri.



Lo sapevi? Le cose da ricordare sulla Psinergia

Ogni tipo di Psinergia ha la sua portata. Quelle con ampia portata avranno effetti diversi sugli obiettivi all'interno del loro raggio d'azione. Dunque, quando attacchi i nemici con la Psinergia, considera attentamente queste differenze prima di scegliere il tuo obiettivo.

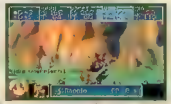
EFFETTI DIVERSI DELLA PSINERGIA SUGLI OBIETTIVI MULTIPLI

La Psinergia che ha effetti diversi su obiettivi multipli avrà il maggior risultato sul nemico o il compagno di squadra al centro della sua area d'azione. I suoi effetti diminuiscono verso la periferia dell'area d'azione, ma ci sono delle eccezioni. Scegliendo gli obiettivi della Psinergia, ricorda che il cursore più grande indica quale obiettivo sarà maggiormente colpito.

Il nemico al centro subirà il danno maggiore.

QUANDO VARIA LA PORTATA

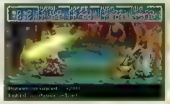
La portata della Psinergia può variare a seconda di come scegli gli obiettivi. Nell'immagine a destra, la Psinergia applicata su tre nemici ha il centro d'azione sul nemico posto all'estrema destra. In questo caso la Psinergia avrà effetto solo su due dei tre nemici.



La portata della Psinergia può variare in base alla scelta dell'obiettivo

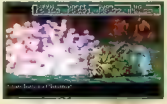
LE VARIAZIONI DELLA PSINERGIA DOPO AVER SCATENATO UN DJINN

Quando durante la lotta scateni un Djinn cambieranno la classe del tuo personaggio e la Psinergia disponibile. Scatenare un Djinn potrebbe anche disattivare una Psinergia che potrebbe esserti utile nel combattimento, dunque rifletti bene prima di scatenarlo.



NON USARE TROPPA PSINERGIA

La Psinergia è utile, ma devi stare attento a non abusarne. Devi infatti conservarla anche per altre necessità più grandi. Pernottando in una locanda o usando determinati strumenti recupererai i Punti Psinergia. Anche camminare fa recuperare i Punti Psinergia.



Esempi di Psinergia

In questo gioco puoi usare diversi tipi di Psinergia, eccone qualcuno:

PSINERGIA DI TERRA

Nome	PP necessari	Effetto su	Effetto
RIMEDIO	3	1	Recupera 70 PS
TREMITO	4	3	Attacco con terremoto
CRESCITA	4	1	Uso nella lotta e ..?
SPIRA	5	1	Attacco con stalagmite
PRESA	1	–	Per prendere piccoli oggetti
RITIRATA	6	–	Torna all'ingresso del sotterraneo

PSINERGIA DI FUOCO

Nome	PP necessari	Effetto su	Effetto
VAMPE	4	3	Attacco con fiamme
GUARDIA	3	1	Aumenta la difesa
FUOCO	6	3	Attacco con palle di fuoco
ONDA ARDENTE	6	1	Attacco con calore
SPOSTA-MENTO	2	–	Per spostare gli oggetti

PSINERGIA D'ACQUA

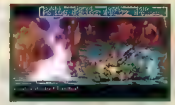
Nome	PP necessari	Effetto su	Effetto
OFFERTA	4	1	Recupera 100 PS
ANTIDOTO	2	1	Cura dal veleno
BRINA	5	3	Uso nella lotta e...?
PIOGGIA	5	3	Uso nella lotta e...?

PSINERGIA DI VENTO

Nome	PP necessari	Effetto su	Effetto
TURBINE	5	3	Attacco con tornado
RAGGIO	6	3	Attacco con tempesta
SAETTA	4	1	Attacco con fulmine
ILLU-SIONE	4	3	Illude nemici multipli

COMANDO DI COMBATTIMENTO — DJINN

Questo comando ti consente di scatenare un Djinn piazzato o di metterlo in standby.

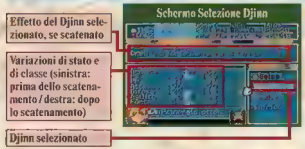


Condizioni per l'uso dei Djinn

Durante la lotta, potrai compiere diverse azioni con il comando DJINN, che variano a seconda dello stato del Djinn. Se tutti i tuoi Djinn sono in recupero, potrai scegliere il comando DJINN, ma non riuscirai a fare niente.

Condizione del Djinn	Opzioni del comando Djinn
Piazzato	Scatenare un Djinn o metterlo in standby
[illegible]	Piazzare un Djinn
In recupero	Nessuna

SCATENARE UN DJINN PIAZZATO



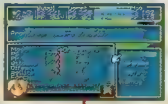
Per prima cosa seleziona un Djinn da usare. Puoi scatenare qualsiasi Djinn che è stato piazzato (i nomi di quelli piazzati appaiono in bianco). Saranno indicati gli effetti dello scatenamento e le variazioni di stato. Dopo aver selezionato un Djinn, premi il pulsante A.

Scatenando un Djinn, questo attaccherà il nemico o userà un'abilità speciale su un tuo compagno di squadra. A seconda del tipo di Djinn, è probabile che tu debba scegliere un nemico quale obiettivo del suo attacco o un compagno di squadra su cui applicare l'abilità speciale.

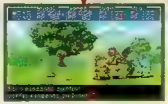
Quando inizia il tuo turno di lotta, il Djinn scatenerà l'attacco o userà la sua abilità. Il Djinn scatenato passerà poi allo stato di standby e al prossimo turno potrai usare il comando EVOCA.

PIAZZARE UN DJINN CHE SI TROVA IN STANDBY

Innanzitutto seleziona un Djinn da piazzare. Puoi piazzare un qualsiasi Djinn in standby il cui nome appaia in rosso. Sullo schermo appariranno la sua condizione e gli effetti di stato risultanti dal suo piazzamento. Dopo aver selezionato un Djinn, premi il pulsante A.

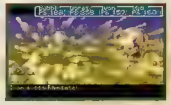


Quando è il tuo turno di attaccare, piazza il Djinn, che potrai scatenare al turno successivo.



COMANDO DI COMBATTIMENTO — EVOCA

Usando un Djinn in standby potrai evocare un potente spirito. Ogni Djinn usato per evocare passerà poi alla fase di recupero.



Istruzioni fondamentali per l'evocazione

Per poter evocare, devi avere per lo meno un Djinn in standby. Via via che aumenta il numero dei Djinn che hai, aumenteranno anche i tipi di spiriti che potrai evocare. In base al numero e ai tipi di Djinn che usi per evocare, potrai invocare più spiriti diversi.

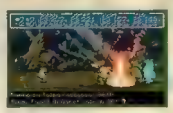
COME EVOCARE

1 Seleziona EVOCA e premi il pulsante A. Seleziona lo spirito che vuoi evocare con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A.

☞ Lo sapevi? Tutti possono evocare!

Con il comando DJINN puoi comandare solo i Djinn in tuo possesso, ma basta che un qualsiasi compagno di squadra abbia un Djinn in standby perché tutti lo possano usare per evocare. Se ci sono abbastanza Djinn in standby, due membri della squadra possono evocare lo stesso spirito allo stesso turno.

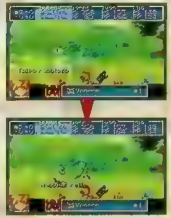
2 Seleziona i nemici che dovranno essere attaccati dallo spirito evocato. Premi la pulsantiera di comando ✚ a sinistra e destra per selezionare l'obiettivo e poi premi il pulsante A. Quando evochi uno spirito, il tuo potere elementare dello stesso tipo dello spirito evocato sale per la durata del combattimento, aumentando proporzionalmente alla forza dello spirito.



☞ Lo sapevi? Gli effetti dell'evocazione

Nella **finestra di selezione evocazione** viene visualizzata la quantità di Djinn in standby, suddivisi per tipo. Ogni volta che usi un Djinn per evocare, diminuisce il numero del tipo di Djinn in standby e il numero del tipo degli spiriti che puoi evocare. Ovviamente questi Djinn e spiriti non sono mai usati fino ad esaurimento, quindi se riporti i Djinn in recupero allo **stato di standby**, potrai recuperare la capacità di evocare.

LA PORTATA DEGLI SPIRITI EVOCATI



Gli spiriti evocati attaccano tutti i nemici. Spostando il cursore con la pulsantiera di comando ✚ per selezionare il nemico che deve essere attaccato dallo spirito, il cursore si sposterà tra i nemici come indicato nella figura a destra. Questo serve per scegliere i nemici che subiranno il danno massimo dallo spirito.

☞ Lo sapevi? Dopo l'evocazione

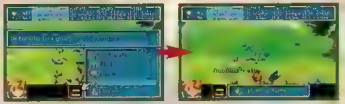
Il Djinn usato per evocare uno spirito passerà alla fase di recupero dopo l'evocazione. Il Djinn in recupero sarà piazzato automaticamente per un personaggio dopo un turno di lotta o dopo aver camminato sulla mappa del mondo o in un sotterraneo. Mentre la squadra sta camminando, un avviso sonoro ti avvertirà quando il Djinn è nuovamente PIAZZATO dopo il recupero.

Spiriti da evocare

Ci sono molti spiriti diversi che la tua squadra può evocare. Più saranno i Djinn in standby e più saranno gli spiriti che potrai evocare.

Nome degli spiriti	Djinn necessari	Descrizione
VENERE	1 Djinn Terra	Uno spirito di terra
MARTE	1 Djinn Fuoco	Uno spirito di fuoco
RAMSETE	2 Djinn Terra	Un guardiano faraone morto vivente
KIRIN	2 Djinn Fuoco	Uno spirito di carica in fiamme

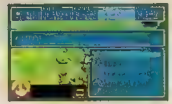
COMANDO DI COMBATTIMENTO — STRUM.



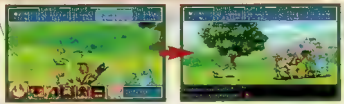
Nella lotta puoi usare degli strumenti che hai con te. Prima scegli lo strumento che vuoi usare e quindi premi il pulsante A. Poi seleziona un obiettivo su cui usare lo strumento. A seconda dello strumento, l'obiettivo può essere un tuo compagno di squadra o un nemico. Dopo aver scelto l'obiettivo, premi il pulsante A per confermare.

☞ Lo sapevi? Non tutti gli strumenti possono essere usati nel combattimento!

Sullo **schermo Selezione strumento** sono indicati in giallo gli strumenti che non possono essere usati nella lotta. Puoi invece avvalerti di quelli scritti in bianco.



COMANDO DI COMBATTIMENTO — DIFENDI



Difendendoti puoi ridurre il danno ricevuto da un attacco nemico. Seleziona il comando DIFENDI con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A. Usa DIFENDI in particolare quando un personaggio ha pochi PS o quando non vi sono altre alternative.

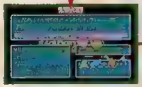
L'ARENA

Vai all'Arena per combattere contro orde di mostri o per sfidare una squadra di amici. Nella **Modalità Arena** non puoi usare il **menu Pausa** o la **funzione Riposo**.

► Leggi attentamente tutte le informazioni a riguardo prima di giocare in un combattimento usando il cavo Game Link.

ENTRARE NELL'ARENA

Innanzitutto scegli LOTTA dal **menu d'Avvio**. Apparirà lo **schermo Selezione file** in cui, con la pulsantiera di comando ✚, devi selezionare un file da usare nell'Arena, quindi premi il pulsante A. Dopo aver selezionato un file, apparirà la sala d'attesa dell'Arena.



SCONTRI COI MOSTRI — UN GIOCATORE

Quando ti rivolgi alla reception senza esserti collegato ad un altro Game Boy Advance, puoi partecipare ad uno SCONTRO COI MOSTRI. Parla alla signorina al banco e scegli SÌ per partecipare. Scegli NO per annullare. Quando sei pronto per iniziare la lotta, entra nel Cerchio dei gladiatori a destra del banco della reception. Dopo esservi entrato, si aprirà la porta davanti a te e la lotta potrà iniziare.

Gli scontri coi mostri hanno le stesse fasi delle lotte durante la tua avventura.

Al termine della lotta tornerai alla sala d'attesa. Se vinci la lotta potrai scegliere se partecipare alla lotta successiva. Scegli SÌ per continuare a lottare, altrimenti premi il pulsante B. Se perdi la lotta, il combattimento terminerà.

INFORMAZIONI SULLO SCONTRO COI MOSTRI

- Negli scontri coi mostri appariranno solo i mostri che hai sconfitto nel gioco.
- Se esci dopo aver vinto una lotta, i PS e i Punti Psinergia della tua squadra torneranno ai massimi livelli, non sarà così invece se scegli di continuare a lottare.
- Puoi continuare a lottare contro i mostri fino a quando tutti i tuoi compagni di squadra sono KO.
- Negli scontri coi mostri non riceverai né monete né punti esperienza.

SCONTRI IN LINK — DUE GIOCATORI

Collegandoti ad un altro Game Boy Advance, puoi partecipare ad alcune lotte per uno o due giocatori, iscrivendoti alla reception. Se il tuo avversario accetta la tua sfida, la lotta avrà inizio. Quando sei pronto per lottare, entra nel Cerchio dei gladiatori a destra del banco della reception. Quando entrambi i giocatori sono entrati nel loro Cerchio, la porta si aprirà e la lotta avrà inizio.

Combattere contro la squadra di un altro giocatore è lo stesso che combattere i mostri nel gioco. All'inizio di ogni turno, i giocatori scelgono i loro comandi, dando inizio alle azioni per quel turno. Al termine della lotta, tornerai alla sala d'attesa.

▶ Se il cavo Game Link per Game Boy Advance non è inserito correttamente, saranno disponibili solo gli scontri coi mostri.

I risultati degli scontri in link vengono salvati automaticamente. Puoi vedere i risultati salvati al banco scontri in collegamento. Devi recarti a questo banco se vuoi iniziare un nuovo scontro in link.

INFORMAZIONI SUGLI SCONTRI IN LINK

Il personaggio all'estrema destra della squadra non potrà partecipare alla lotta

- Ad una scontro in link può partecipare una squadra composta da un massimo di tre personaggi. Il personaggio all'estrema destra della squadra non potrà partecipare alla lotta.
- Non riceverai né monete né punti esperienza nelle lotte in collegamento.
- Quando un giocatore ha scelto i suoi comandi, anche l'altro giocatore deve effettuare la sua scelta entro 15 secondi, altrimenti i personaggi senza comandi assumeranno automaticamente il comando DIFENDI.

1. VALE
2. TEMPIO DI SOL
3. VAULT
4. LUNPA
5. BILIBIN
6. IMIL
7. FARO DI MERCURIO
8. PALIZZATA BILIBIN
9. KOLIMA
10. TEMPIO DI FUCHIN
11. XIAN
12. ALTIN E MINIERA DI ALTIN
13. TEMPIO DI LAMA
14. KALAY
15.
16.
17.
18.
19.
20.
21.

In questi spazi bianchi puoi scrivere i nomi dei luoghi che hai raggiunto.

L'EVOCAZIONE

ICONA	NOME	DJINN NECESSARIO
	VENERE	1 TERRA
	RAMSETE	2 TERRA
	CIBELE	3 TERRA
	MERCURIO	1 ACQUA
	NEREIDE	2 ACQUA
	NETTUNO	3 ACQUA

ICONA	NOME	DJINN NECESSARIO
	MARTE	1 FUOCO
	KIRIN	2 FUOCO
	TIAMAT	3 FUOCO
	GIOVE	1 VENTO
	ATALANTA	2 VENTO
	PROCNE	3 VENTO

LISTA DEI PERSONAGGI E DELLE CLASSI

ISAAC

CLASSE	DJINN
SCUDIERO	–
CAVALIERE	1 TERRA
SIGNORE	4 TERRA
ARMATO	1 ACQUA
DIFENSORE	2 ACQUA
VALOROSO	4 ACQUA
APPRENDISTA	1 VENTO
ILLUSIONISTA	2 VENTO
INCANTATORE	4 VENTO
BRUTO	1 FUOCO
INCIVILE	2 FUOCO
BARBARO	4 FUOCO

IVAN

CLASSE	DJINN
EOLOMANTE	–
MAGO	2 VENTO
GRAN MAGO	4 VENTO
INDOVINO	1 TERRA
VEGGENTE	2 TERRA
SCIAMANO	4 TERRA
PELLEGRINO	1 FUOCO
VAGABONDO	2 FUOCO
ASCETA	4 FUOCO
EREMITA	1 ACQUA
ANZIANO	2 ACQUA
ERUDITO	4 ACQUA

GARET

CLASSE	DJINN
GUARDIA	–
SOLDATO	2 VENTO
GUERRIERO	4 VENTO
ARMATO	1 TERRA
DIFENSORE	2 TERRA
VALOROSO	4 TERRA
APPRENDISTA	1 FUOCO
ILLUSIONISTA	2 FUOCO
INCANTATORE	4 FUOCO
BRUTO	1 ACQUA
INCIVILE	2 ACQUA
BARBARO	4 ACQUA

MIA

CLASSE	DJINN
IDROMANTE	–
SCRIBA	2 VENTO
CLERICO	4 VENTO
INDOVINO	1 TERRA
VEGGENTE	2 TERRA
SCIAMANO	4 TERRA
PELLEGRINO	1 FUOCO
VAGABONDO	2 FUOCO
ASCETA	4 FUOCO
EREMITA	1 ACQUA
ANZIANO	2 ACQUA
ERUDITO	4 ACQUA

Prova altre combinazioni di Djinn per ottenere altre classi!

LISTA DEI DJINN

ELEMENTO	NOME	EFFETTI DEL PIAZZAMENTO	ABILITÀ NELLA LOTTA
TERRA	SELCE	PS+8, PP+4, ATT+3	Colpo lesto
	GRANITO	PS+9, DIF+2, AGL+2, FORT+1	Riduce danno
	QUARZO	PS+10, PP+3, AGI+3	Rimette in sesto un personaggio KO
	VITE	PS+12, PP+4, DIF+3, FORT+1	Riduce AGL del nemico
	LINFA	PS+10, ATT+3, FORT+1	Ruba PS del nemico
	?	?	?
	?	?	?
	?	?	?
ACQUA	BOLLE	PS+9, PP+4, DIF+3	Recupera PS
	ZUPPO	PS+12, ATT+3, FORT+1	Riduce ATT del nemico
	BRUMA	PS+11, ATT+4	Fa addormentare i nemici
	SORGIVA	PS+8, PP+4, AGL+3	Recupera i PS della squadra
	BRINATA	PS+9, ATT+4, FORT+1	Riduce DIF del nemico
	?	?	?
	?	?	?
FUOCO	FORGIA	PS+10, ATT+2, AGL+2, FORT+2	Aumenta ATT della squadra
	FEBBRE	PS+12, ATT+3, FORT+1	Illude i nemici
	AURA	PS+12, EP+3, DIF+3, FORT+1	Aumenta DIF
	VAMPA	PS+8, ATT+3	Stordisce un nemico
	BRACE	PS+9, PP+4, ATT+2, AGL+2	Recupera i PP della squadra
	?	?	?
	?	?	?
VENTO	SOFFIO	PS+9, ATT+2, AGL+2	Attacco vento ripetuto
	BREZZA	PS+12, PP+5, DIF+2, FORT+1	Aumenta resistenza elementale
	ZEFIRO	PS+11, PP+3, AGL+2, FORT+1	Aumenta AGL della squadra
	SMOG	PS+9, ATT+3	Illude i nemici
	AFRICO	PS+8, PP+4, AGL+3	Sfrutta due turni
	?	?	?
	?	?	?

LA PSINERGIA FUORI DAL COMBATTIMENTO

Con i pulsanti L e R puoi creare degli accessi rapidi ai tipi di Psinergia riportati qui di segnito. Questo è particolarmente utile quando cerchi di leggere la mente della gente che incontri nelle città e nei villaggi. Vedi il capitolo "Viaggiare nel mondo" per saperne di più sull'impostazione degli accessi rapidi.

ICONA	NOME	EFFETTO	PSI USATI
	SPOSTAMENTO	Sposta un oggetto	2
	RITIRATA	Torna all'ingresso del sotterraneo	6
	TELEPATIA	Legge il pensiero	1
	FORZA	Sferra un attacco	2
	LEVITAZIONE	Solleva oggetti pesanti	2
	RIVELAZIONE	Rivela oggetti nascosti	1
	COPERTURA	Nasconde nell'ombra	1
	ARRESTO	Ferma un oggetto in movimento	2
	TRASPORTO	Solleva e sposta oggetti leggeri	2
	PRESA	Afferra oggetti leggeri	1
	CRESCITA	Fa crescere i rampicanti	4
	TURBINE	Spazza via le foglie	5
	BRINA	Trasforma le pozze in colonne di ghiaccio	5

ICONA	NOME	EFFETTO	PSI USATI
	PIOGGIA	Estingue piccoli incendi e tornado	5
	RIMEDIO	Recupera 70 PS	3
	SUPERRIMEDIO	Recupera 150 PS	7
	MEGARIMEDIO	Recupera 300 PS	10
	OFFERTA	Recupera 100 PS	4
	TRIBUTO	Recupera 200 PS	8
	TRIBUTO PURO	Recupera 1000 PS	12
	SALUTE	Recupera 80 PS per la squadra	9
	SUPERSALUTE	Recupera 160 PS per la squadra	13
	MEGASALUTE	Recupera 400 PS per la squadra	20
	RESURREZIONE	Fa resuscitare un alleato KO	15
	VELENOCURA	Cura un alleato avvelenato	2
	ELUSIONE	Riduce gli incontri con i nemici	5

USO DEL CAVO GAME LINK PER GAME BOY ADVANCE

Ecco qui tutte le informazioni necessarie per collegare due Game Boy Advance.

Apparecchi necessari

Game Boy Advance ..... uno per giocatore
Cassette di gioco ..... una cassetta per giocatore
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... un cavo

Istruzioni per il collegamento

1. *Assicuratevi che gli interruttori di tutti gli apparecchi siano spenti (OFF), poi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate il cavo Game Link è inseriteli nella presa di collegamento esterna (EXT) su ognuno degli apparecchi.*

Il Game Boy Advance e il cavo Game Link per Game Boy Advance

- *Il giocatore con la parte più corta del cavo collegata al suo Game Boy Advance è il giocatore uno.*

Risoluzione dei problemi

Nelle situazioni seguenti possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando sono collegati più di due Game Boy Advance.*

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY